MUTANT



CUL DE SAC

ETT ÄVENTYR I NEO-PARIS

CUL DE SAC

Det är en varm och solig sommardag i början av juli. Staden kryllar av liv. Som en mögelost som stått för länge. Neonen håller de nedre kvarteren upplysta till ett dimmigt, aldrig falnande fabriksljus. För visst är dessa kvarter, ja, hela denna stadsdel, egentligen en enda stor fabrik. Skorstenarna spyr ut en grynvällingstjock rök någonstans i närheten, och stanken är outhärdlig för den ovane. Men ni är vana. Ni bor här, i misärens toppskikt, steget från medelklassens betydligt hälsovänligare områden. Men ni betvivlar att ni någonsin kommer att hamna där. Inte i den här stan i alla fall. Era framtidsplaner är att överleva natten. Nätterna är alltid värst i de här delarna. Gängen dras hit, för här finns butiker och biografer. Två kvarter från ert ställe ligger ett stort ungdomstillhåll, med spelarkad, bar och idrottshall. Fördelen med tillhållet är att ungdomar samlas och umgås. Nackdelen är att ni och alla andra inom fem kvarters radie måste slösa halva er årsinkomst på dyra ytterlås och säkerhetssystem. Vilket i och för sig säger mer om er årslön än om ytterlåsen.

De har öppnat spelarkaden nu. Skärande tjut från sensomatiska polissirener och hårt smattrande från kulsprutor och andra automatvapen ekar mellan husväggarna. Ni överröstar oväsendet med att sätta på MPP Musique på TV:n. Ny fransk musik skvalar för ett ögonblick ur apparaten, innan det avbryts för reklaminslag.

"Är du arbetslös, välutbildad, arbetserfaren?"

En bild av en underskön fransyska i kortkort dyker upp i rutan. Hon vandrar leende fram mot kameran, talandes perfekt engelska.

"Eller har du tänkt dig en liten semester i Europa, fast du inte vet riktigt vart?"

Kameran dyker ned i ett retfullt grodperspektiv medan kvinnan kliver förbi, och låter de långa, slanka benen gnida lite mot varandra, innan hon vänder sig om och pekar upp mot skyn i en svepande gest.

JOHANNES NESSER
KONSTRUKTÖR

HENRIK STRANDBERG
REDIGERING

OLLE SAHLIN
ORIGINAL

LASSE NORDBECK
ILLUSTRATIONER

ROYO
OMSLAGSBILD

NILS GULLIKSSON
PRODUKTION

NORMA
REPRO

TRYCKPRODUKTION VÄSTERÅS 1991
TRYCK

TARGET GAMES AB

INFO: «CUL DE SAC»

"Då!", säger hon *"...då, är detta ditt alternativ!"* Kameran störtar upp i luften och blickar snart ned över en enorm stad vid en slingrande flod. Inga industrier syns så långt ögat når. En klarblå himmel slickas av rena, fräscha stålkomplex med irisvänligbelysning. Härifrån kan man se tusentals parker och öppna områden för vildmarks- och friluftsliv.

"Paris...", viskar rösten likt flytande choklad och med en svag, rogivande skorrning på r:et.

"Aldrig har så många trivts så bra i en så stor stad. I Paris finns allt Du kan önska dig. Som världens mode- och kulturcentrum kan de parisiska affärerna erbjuda dig allt i kläd-, mat-, dryck- och underhållningsväg. Och ingen annanstans i Europa är priserna så låga."

Kameran fokuseras på en hög glasbyggnad med kupolformad överdel.

"Det nya Centre du Pompidou, ett fyrahundravåningshus fyllt med det bästa fransk underhållning kan ge. Sensomatics, spelparker, dive-deep-cinemas, lättklädda damer, och herrar, samt en enorm marknad för allt mellan smink och special-cybernetik."

TV-rutan blinkar häftigt av färgglada bilder från vilda fester och överanatomiska kvinnor i för små bikinis.

"Eller vad sägs om ett besök i nationskvarteren, om Du mot all förmodan skulle få hemlängtan. ChinaTown, GypsyTown, LondonTown, USTown och så vidare, och så vidare."

Återigen flimrar rutan av korta bilder av kinesiska pagoder, kopior av Big Ben, Towern, Vita Huset och Golden Gate-bron.

"Och varje kväll äter Du en deliciös fransk middag på någon av de hundratals femstjärniga restaurangerna, eller kanske hemma hos någon kändis."

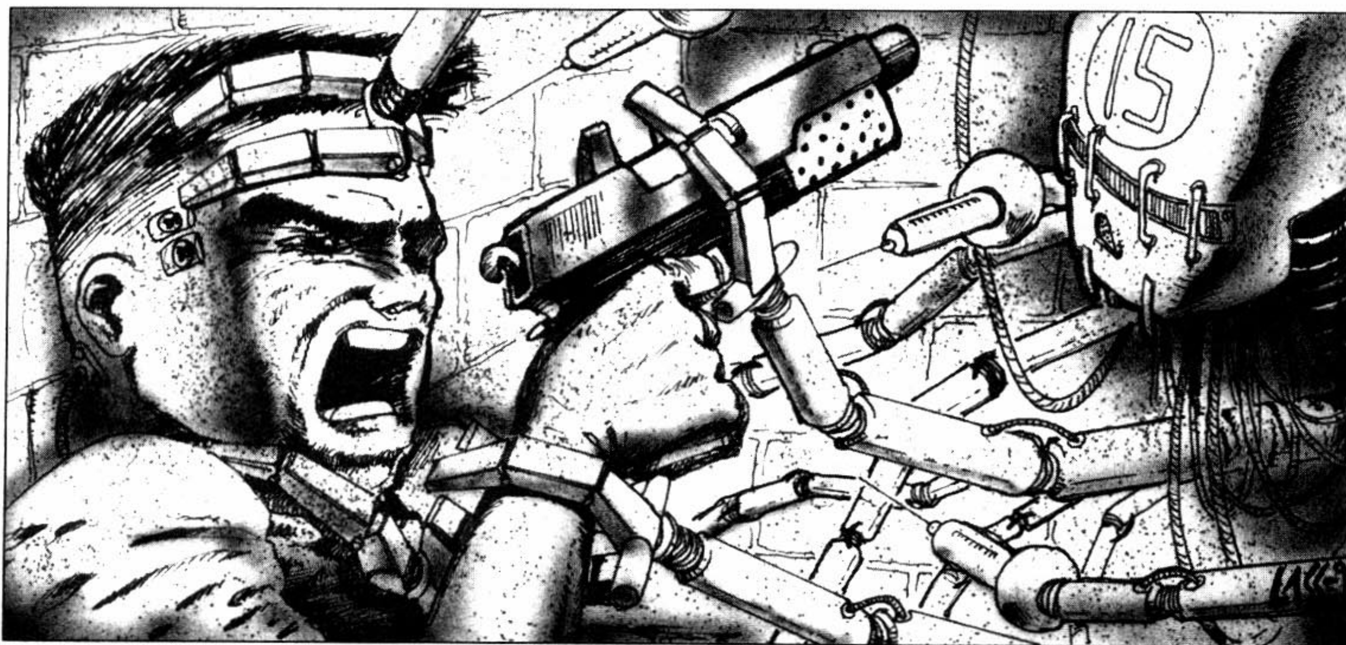
Rutan fylls av bilder på kända Paris-bor. Depardu, Robes, Ferra, m. fl. skymtar förbi.

"Och om du söker jobb efter vistelsen i vår vackra stad, har du stora möjligheter att få kontakt med personer som kan ge dig exakt det arbete du vill ha. Paris är möjligheternas stad."

"Du, och dina vänner, kan få allt detta gratis, på vår bekostnad under två månaders semestrande. Allt du behöver göra..." vi är åter tillbaka hos den vackra fransyskan *"...är att besvara följande fråga: 'Vilka är Paris tre största företag?' Kan du svara på den frågan, så ring in ditt svar till Tourist Agency of Renault 36450-T6682112K."* Hon närmar sig, och verkar nästan tränga ut i rummet.

"Och det bästa av allt... är att Du får mig som guide..." Hon ler ett inbjudande leende och försvinner. Åter skvalar musiken ur TV:n.

SL: Detta är ett sätt för rollpersonerna att hamna i den fantastiska staden Paris. De förväntas naturligtvis ringa in de rätta svaren (Renault, ABF Français och Lorrimas) som de lätt kan hämta på en allmän databank för företagsinfo. Naturligtvis vinner de första pris och får tillbringa två månader i Paris. Tyvärr blir besöket inte riktigt vad de tänkt sig... Efter två månaders ivrigt festande dumpas de i TerriEst utan pengar, utan jobb och med ett packe syntetiska droger för att hålla dem höga i en månad. Företaget vill inte veta av dem längre. De är utblottade.



PARIS

Antal registrerade medborgare: 98.563.073
Uppskattat totalt antal invånare: 172.000.000
Yta: 2.950 km²
Klimat: Mycket nederbörd, ibland lätt frätande. Mycket varma somrar, mycket kalla vintrar. I Paris C är temperaturen konstant mellan 23° och 27°C.
Viktiga bolag, och deras omsättning av den totala BNP:n:
Renault (19%)
ABF Français (12%)
Lorrimas (11%)
Lacoste (8%)
Arcold (6%)
Duralex (6%)
Fussilard (6%)
Haugstettner (5%)
Rättslig status:
KLASS A: (0,000003% av befolkningen.) Full immunitet. Kan dock mista denna vid upprepat, bevisat missbruk av privilegiet.
KLASS B: (5% av befolkningen.) Kan ej få frihetsstraff för brott mot medborgare klass C, D och E, endast böter.
KLASS C: (75% av befolkningen.) Fullt åtalbar för alla brott.
KLASS D: (10% av befolkningen.) Tidigare dömda. Fullt åtalbara för alla brott. Får ej vara målsägande. De flesta brott resulterar i dödsstraff.
KLASS E: (ca 9% av befolkningen.) Robotar, androider, slummutisar m.m. I stort sett laglösa.
Exportvaror: Fordon, robotar, livsmedel, vapen
Importvaror: Metaller, bioteknik, olja
Valuta: EuroDollar
Datatrafik: Utvecklad cyberkosmos. Livlig kontakt med framför allt Bryssel och Berlin.
Kommunikationer: Tunnelbana (Le Métro) och även luftbana i Paris C. En stor flygplats sammanbunden med centralstationen Gare S:t Lazare.
Arbetslöshet: 18%
Outforskade områden i Le Terri och Le Taudis: 246 km². (Bl. a. le Cimetière i TerriEst.)

Paris är en helt och hållet neonupplyst stad. Neonrör och reklamskyltar har ersatt det normala dagsljuset, särskilt på de lägre våningarna. Kommer man riktigt högt upp kan man, om man har tur, däremot få en skymt av solen någonstans däruppe.

Paris kan huvudsakligen delas in i två sektioner, olika som natt och dag, *Centrala Paris* och *Le Taudis*.

Centrala Paris

Centrala Paris, Paris C, med ungefär en fjärdedel av det totala antalet invånare, är den "civiliserade" delen, är det som egentligen är själva Paris. Här finns resterna av *La Louvre*, numera i skuggan av *Tuileriernas* femhundravåningshus, byggda i samma stil som Louvren och inrymmande Lorrimas' högkvarter. Här finns *Île de la Cité*, med Renaults huvudkontor; *Grand Palais*, med ABF Français' HQ; *S:t Roch* och *Invalides*, där de flesta övriga bolagshusen ligger (Haugstettner, Duralex, m. fl.); det luxuösa nöjespalatset *Nouvelle Bastille*; *Academie d'Étoile*, utbildningscentrat för SVOT och militära styrkor, med den anrika triumfbågen i centrum; samt den lätt förfallna rymdhamnen i *La Défence*. Här finns också knutpunkterna för de flesta kommunikationerna i denna del av kontinenten, *Gare S:t Lazare* och *Gare d'Eglise Allemande*. I centrala Paris finns också *Université de Paris* och en flygplats, *L'Aeroport Central*. Är man sugen på att shoppa bör man besöka det gigantiska *Les Halles*, med 163 våningar butiker eller det 3,5 km långa *Bloc de Champs-Elysées*.

Från att tidigare ha varit Paris högsta byggnadsverk har *La Tour Eiffel* krympt till en dvärg i skuggan av *La Tour Claveaux*, som med sina 1.943 meter är Paris högsta byggnad. Här uppifrån skulle man kunna se ända bort till London, om luften hade varit tillräckligt ren. Som det nu är, är det självmord att bege sig dit upp utan gasfilter. En annan god utsiktspunkt är Lacostes huvudkontor i *Tour de Montparnasse*, som efter tillbyggnaden 2059 med sina 549 kontorsvåningar kunde stoltsera med att vara högst i Paris. Numera är dock både Tour Claveaux och Les Tuileries högre.

Strax nedanför Tour Montparnasse ligger en liten oas i form av *Jardin de Luxembourg*, (Luxemburg-trädgården), som på grund av den glasbubbla som uppfördes 2035 har klarat sig mycket bra från luftföroreningarna. Här finns faktiskt en del riktiga träd, enligt somliga de enda i Paris.



De parisiska blockens skyskrapor är mellan 100 och 300 våningar höga och är mycket väl skyddade från de övriga, yttre, stadsdelarna. Enbart på *Ile de la Cité* finns trehundrafemtio laserkanoner utplacerade, till försvar mot eventuella anfall från luft och land. Även Tuilerierna, Grand Palais och S:t Roch är tungt beväpnade, med laser- och automatkanoner och elektriska stängsel.

Runt om hela Paris C löper interstradan *Boulevard Périphèrique* i mellan sju och nitton plan. Parallellt löper även luft- och tunnelbanor. Utanför boulevarden finns en bevakad säkerhetszon på 200 meter för att avgränsa Paris C från Avgrunden utanför.

Le Taudis

Det som ligger utanför Paris C kallas gemensamt för *Le Taudis*, Avgrunden, Slummen, eller vad man nu vill kalla det. Le Taudis består till största delen av gamla ihopfallande skyskrapor av betong, stål och lite glas (det som finns kvar). Inget skyddar invånarna från den hälsovådliga luften eller från gatans våldsamhet. MétroPol har ett hundratal stationer i Taudis, men det finns inte mycket de kan göra åt den höga brottsligheten. De som haffas hamnar dock oftast i Bois de Boulogne, som numera omgärdas av en sexton meter hög betongmur med högspänningsstängsel på krönet. Att hamna här är i praktiken en dödsdom; mat släpps visserligen ned från helikoptrar, men det enda färskvatten som finns är den förgiftade Seine-floden, och de flesta har dessutom inget tak som skyddar mot de stundtals frätande regnen.

Östra Taudis, framför allt stadsdelarna *Vincennes, Bagnolet* och *Bobigny*, är Paris stora industriområde. Där är luften så hälsovådlig att den ibland är dödlig att inandas. I Vincennes och Alfortville bor enbart mutisar. 'Normala' besökare bär alltid skyddsmask.

Stadsdelarna *Vanves, Malakoff* och *Ivry*, omedelbart söder om Paris C, kallas vanligtvis *Le Territoire de la lumière rouge*, Le Terri, och ut-

gör Paris stora nöjeskvarter. I Le Terri styr de stora gangstergängen, maffian, med sina semilegala verksamheter. Man försörjer sig på utpressning, häleri, förfalskarverksamhet, inbrott, prostitution och synti-drogframställning. Genom tvångsintagande av droger har maffiagängen kontroll över tiotusentals desperata själar.

LA CITÉ

Huvudingången i Renaults huvudkvarter på Ile de la Cité utgörs av en kontrollsektion och en gigantisk reception, belägen framför de förfallna ruinerna av Nôtre Dame-katedralen. Kontrollsektionen innehåller sjutton spärrar för fotgängare och tolv för fordon. Själva sektionen utgörs av en trehundra våningar hög, etthundrafemtio meter bred stålbyggnad som delar ön i två delar. All in- och utgående trafik måste passera denna byggnad. Spärrarna utgörs av elektriska spärrfält, och mellan dessa finns ytterst avancerade detektorer och automater för ID-kontroll. Förutom ett antal helautomatiska pulslaserkanoner finns på infartsplanen (vart tjugonde) ett tiotal tungt beväpnade och rustade vakter.

I mitten av kontrollsektionen och i anslutning till denna ligger den s. k. *receptionen*. Den mäter ungefär 600 x 100 x 200 meter och genom plastbubblan som utgör tak kan man ana himlen långt där uppe. Väggarna kantas av affärer, hissar, informationstavlor och automater. I mitten av det kliniskt rena marmorgolvet (som hålls rent av elektromagnetiska 'dammsugare' längs väggarna) finns en enorm noll-G fontän av marmor.

Vill man komma någonstans i Renaultblocket kan man antingen rådfråga en av de ständigt leende receptionisterna, eller någon av kartmodulerna som finns med regelbundna mellanrum. Man behöver inte bekymra sig för interstradornas motorbuller; det stora vägnätet går på egna, separata plan mellan de egentliga våningarna.

De största interstradorna går här inte i sidled utan i höjdled; hissarna är de egentliga transportmedlen. De största hisskorgarna ser ut som en sorts genomskinliga tunnelbanevagnar som glider uppåt och nedåt i genomskinliga hissschakt. Personer med svindel kan i stället välja 'vanliga' hissar. Varje morgon och kväll reser hundratusentals människor fram och tillbaka till sina arbetsplatser med hiss. Dessa människor kallas 'studsare' (som pendlare, fast i höjdled).

För att överhuvudtaget bli insläppt genom kontrollsektionen i la Cité krävs att man är medborgare klass A, B eller C (klass C endast om de är anställda vid Renault). Övriga personer måste söka uppehållstillstånd hos någon av de otaliga EntrePol-stationerna. Detta brukar beviljas efter en kort ID-kontroll och en koll i straffregistret, dock max för tre dygn åt gången.

Väl inne i La Cité sker inga direkta kontroller, men i och med att kontanter inte är giltiga som betalningsmedel sker ändå en ständig kontroll genom ID-korten. Dessa måste också användas för att passera de spärrar som finns mellan olika sektorer och block inom Cité. På så sätt kan EntrePol ganska lätt spåra folk.

På de lägre nivåerna, nöjesdistriktet, patrullerar EntrePol flitigt, främst för att begränsa droghandel och våld. Även parkeringsblocken är hårt avpatrullerade för att förhindra inbrott, stölder och olovlig parkering.

TERRIEST — ÖSTRA TERRITORIET

Det finns en mängd intressanta platser i Paris. För rollpersonerna kommer förmodligen nöjesdistriktet Le Terri och Stadsfängelset att bli de aktuellaste.

I TerriEsts lägre nivåer, i hamnen (*la Port*) och däromkring har MétroPol ingen direkt kontroll, utan där bestämmer gängen. De polischefer som finns är korrumperade och helt i gängledares och maffibossars våld, och det är inte alls ovanligt att MétroPol-styrkorna används som ett slags legala arméer av gängen i sina krig mot varandra. De flesta nya MétroPol-rekryter i dessa områden är också gängmedlemmar som särskilt valts ut av gängledarna och därför inte har några prickar i registren.

En av TerriEsts intressantaste platser är *Marknaden (le Marché)* på våning 36 i Bloc de Mareschal Foch. Har kan det mesta köpas och säljas, från infödingshantverk från kolonierna till hypermoderna högteknologiska vapen, om man har de rätta kontakterna. De kameror som är uppsatta för att övervaka affärerna är sedan länge 'fixade' och visar i stället förinspelade

band. MétroPol är väl medvetna om detta, men så länge de får sin andel av vinsten är de nöjda och gör bara enstaka smårazzior för att hålla Stadens ledning glada. Längs le Marchés gator och gränder trängs de små handelsstånden och giriga försäljare slåss om kunderna, som kommer från alla samhällsskikt och områden. De försäljare som inte lyckas tjäna ihop till beskyddaravgiften blir inte särskilt långlivade...

Ytterligare en plats i TerriEst som man bör besöka (eller undvika?!) är *Place Ubèraba*, centrum i *MutieVille*, mutanternas territorium. Place Ubèraba ligger på våning 30 och härifrån får man ett gott perspektiv längs Seine upp mot Renaults stålskrapor. I MutieVille lever uppskattningsvis 11 miljoner mutanter med mer eller mindre motbjudande kroppsliga deformationer. De utgör i princip ett självförsörjande samhälle, med vissa 'exportintäkter' från drogframställning.

MutieVille är annars mest känt för den otroliga stank, slum och smuts som utmärker hela området. Jämfört med detta framstår övriga Taudis och le Terri som rena lyxkvarteren. En av orsakerna är att de som tar sin tillflykt till kloakerna i jakt efter tak över huvudet ofta murar igen brunnar och avloppsledningar, vilket leder till ständiga översvämningar och läckor. En annan orsak är givetvis också att det inte finns någon form av renhållningsväsende eller soptömning, inte heller en antydan till hälsovårdsnämnd eller gatukontor.

LE TAUDIS

Befolkningen i le Taudis, Avgrunden, består till nästan 60% av medborgare klass D och E samt icke-registrerade, helt laglösa medborgare. Här har MétroPol sitt slutna fängelse, officiellt benämnt *L'Arrêt de Nouvelle Siècle*, men i dagligt tal kallas det Bunkern eller Bloc 666. Bunkern ligger i centrala Aubervilliers och har 200 våningar, varav tio ligger ovan jord. Resten är 190 våningar helvete. De nitton avdelningarna består vardera av tio våningar med plats för ett tusental fångar var. Det finns möjlighet för fångarna att, med viss svårighet, röra sig fritt inom 'sin' sektion, och på grund av detta kan det inte räknas som individuellt isolerande. Mutanter har tidigare ibland föredragit att bli 'bunkrade' framför att leva ute i le Taudis. Man ändrade dock på detta för ca tio år sedan och vidtog åtgärder för att förvärra fängelsestraffet. Bl. a. minskade man matransonerna och ändrade rutinerna för tilldelningen, så att all föda numera släpps ned klumpvis, vilket innebär att den starkaste får mest mat medan de svaga lätt svälter ihjäl. Vissa sektioner mörklades för att spara energi och temperaturen sänktes. Det dröjde inte länge förrän l'Arrêt de Nouvelle Siècle blev ett slagghål utan like...

Utanför 'Bunkern' finns den giftiga induströluften; halvt raserade stålkonstruktioner som pekar upp mot skyn; rester av en svunnen storhetstid. En sol som snarare anas än syns genom smogen ger inget understöd åt det fåtal gatlyktor som konkurrerar med neonreklamen om att fånga Parisbornas uppmärksamhet. De mutanter som bor här har ofta sonar eller IR-syn och har så gott som alltid utvecklat någon form av giftskydd — endast de starkaste överlever...

I bostadskomplexens väggar gapar stora hål efter explosioner och ras, och vid kraftiga vindar är det mycket kallt i le Taudis. Värmen kommer från industriugnar och gathörnseldar. Medellivslängden är ca 25 år, och medelåldern under 15.

LE CIMETIÈRE

Våning 28–32 i *Bloc LaFayette* i TerriEst upptas av en gammal kyrkogård. Ursprungligen täckte den en knapp kvadratkilometer. Nu är den 140 km^2 stor, och avgränsad av ett tio meter högt, elektriskt taggtrådsnät som är uppsatt av Renaults EntrePol.

Man fruktar nämligen vad som dväljs inne på den gamla kyrkogården. Redan 2063 hade kannibaliska mutantstammar sitt territorium i området runt block 68, och efter några ingripanden från SVOTs sida drevs de tillbaka till blocket, och spärrades in av elstängslet.

Man såg också till att bryta eltillförseln till blocket. Trots detta har man från området sett ljussken och konstiga explosioner. Ryktet säger att det finns en gammal reaktor därinne.

Det berättas också om levande döda som vandrar runt i utkanten av Kyrkogården och längtansfullt blickar ut mot den levande världen. De lär ha blivit återuppväckta av en psimutant som bor i den gamla reaktorhärden.

Sanningen ligger faktiskt inte särskilt långt från ryktena.

2069 återvände en fransk officer till sin hemstad, Paris. Han hade vistats i ett kloster i Tibet i tjugo år, efter att ha "försvunnit" under en fransk militäroperation i området. I klostret hade han blivit buddhist, och skaffat sig stora kunskaper och erfarenheter om det Andliga planet. Han blev snart känd som klostrets bäste elev. Trots detta hade han fortfarande kvar sin militära bakgrund, och förblev i grund och botten en soldat. Hans tolkning av Buddhas lära förvreds, och det hela slutade i en katastrof; han försökte återuppväcka klostrets grundare. Han lyckades, men hann inte lära något av denne. Munkarna upptäckte honom och kastade ut honom ur klostret.

Tillbaka i Paris, efter en årslång färd, bosatte han sig i le Cimetière, Kyrkogården, där han tyglade mutanterna till sin vilja. Med deras hjälp byggde han sedan ett stort torn i mitten av kyrkogården. Sedan dess har han forskat och laborerat i tornet. Han kallar sig *"le Magicien"*, Magikern, eller det Svarta tornets Mästare. Han har lärt sig svarta konster, och skaffat sig information om livsmanipulation från bl. a. Lorrimas och en del japanska bolag. Han ger sig då och då av från kyrkogården för att inhandla saker han behöver. Pengar är inget problem: han framställer mycket åtråvärda saker i sitt laboratorium (droger).

I Svarta tornet finns en hel arsenal moderna vapen, och förmodligen också en lydig armé som kan hantera dem. Vad denna armé består av vill vi knappast diskutera här, Du skulle kunna bli mörkrädd...

De fyra senaste åren har Mästaren också samlat ihop fem lärjungar ur Paris miserabla underklass. De fem är nu ganska kunniga i den Svarta Magin, och även skickliga strateger och vapenföra män. De fem är:

- Prometheus — Andarnas Herre
- Timon — Människoföraktaren
- Pyrrhon — Den Världsfrånvände
- Tithonos — Den Evige
- Marvieau — Den Nyanlände

SL: Hur le Cimetière skall användas är upp till Dig att avgöra. Kanske är le Magicien och hans fem lärjungar bara galna vetenskapsmän. Kanske är uppväckandet av döda ett faktum. Vem vet, vem vet?

INFO: «CUL DE SAC»

SPRÅK OCH VALUTA

I Paris talas mestadels franska. En del talar engelska och lite tyska, men fransoserna lämnar helst inte sitt modersmål. Eftersom man börjat importera 'know-how' från de engelska kolonierna i Normandie och Skottland har överklasspråket blivit engelska. Många engelsmän och amerikaner sitter på höga poster i de franska företagen. Majoriteten är dock fortfarande fransmän.

Från kolonierna i tredje världen har miljoner människor invandrat. Dessa har till Paris fört med sig en upprorsvilja mot ockupanterna, en vilja som finns bland kolonibefolkningen. De flesta gatugängen i Le Terri består av enbart kineser eller afrikaner. Dessa gäng utgör stommen i Guillaume-rörelsen (se Historia).

Den gängse valutan i Paris är EuroDollar. NeoYen, Novyje Rubli, Ecu, Imperial Pounds, eller andra suspekta valutor godtas oftast inte, utan man blir tvungen att växla i en bank.

HISTORIA

(För en allmän översiktlig tidslinje, se sid 3–6 i Mutants Regelhäfte)

2010 — Förfallet

Cynismen och kapitalrealismen i huvudet på de styrande drabbar Paris liksom resten av världen. I Frankrike krävs inte särskilt stora reformer för att de sista retserna av staten skall privatiseras. År 2018 avskaffas presidentämbetet, och beslutande och lagstiftande organ blir i stället EG-riksdagen i Bryssel med en företagsstyrd regering som verkställande organ i Paris. I praktiken är marknadskrafterna helt styrande. Arbetslösheten är enorm och den goda tillgången på arbetskraft försvagar fackföreningarna mer och mer. Det är arbetsgivarnas marknad och förhållandena för de arbetslösa är under all kritik. Olönsamma företag dör snabbt eller köps upp av företagsjättar. Makten koncentreras allt mer.

2020 — Rymdåldern

De konservativa franska företagen ligger ganska lågt med de, som det heter, riskabla och penningslukande rymdprojekten. I stället nöjer

man sig med att investera i utländska projekt. Detta leder till att fransmännen tappar mark gentemot andra stater, men å andra sidan klarar sig ovanligt väl när Stjärnornas krig så småningom bryter ut. Levnadsstandarden i Paris är förhållandevis hög, eftersom företagens resurser stannar på jorden.

2030 — Företagsväldet

De franska företagen är några av de första som bryter sig ur Europeiska Gemenskapen och bildar egna stater i staten. Tillsammans med några brittiska och tyska bolag dikterar de sina egna ekonomiska och politiska villkor. Företagen stärker sin makt över befolkningen än mer.

2040 — "Stjärnornas krig"

Fransmännen klarar sig ganska bra undan den katastrof som Stjärnornas krig innebär för världsekonomin. Runt om i världen går företag i konkurs, och de franska är mer än villiga att fylla det vakuum som uppstår. Trots att den franska ekonomin hamnat på efterkälken gentemot amerikaner och tyskar innebär investeringarna i utlandet att de franska företagen får en världsledande ställning på många områden.

2050 — Stabiliseringen

I Paris och övriga Frankrike byggs det som aldrig förr i spåren av företagens storvinster. Renault, ABF Français och Lorrimas blir megajättar. En kraftig högkonjunktur genomsyrar hela samhället, och i takt med att många får det betydligt bättra ställt ökar klyftorna mellan de arbetslösa och de anställda.

De franska företagen börjar kolonisera den tidigare förbjudna tredje världen. Kairo, Sydafrika, Shanghai och Tunis blir grunden för ett nytt, stort franskt företagsvälde. Bolag som Renault, ABF Français, Lacoste, Lorrimas, Fussilard Fabrique des Armes, Arcold och Duralex växer sig stora nog att konkurrera med både tyska och amerikanska megaföretag. Snart domineras Paris av franska företag. Men kampen har varit hård. Folket är utmärglat. Man har inte tagit hänsyn till några arbetsskydd eller rättigheter för den stora massan.

2060 — Mutanterna

Området runt omkring den extremt lyxiga stadskärnan i Paris förslummas allt mer, eftersom ingen vill investera pengar i reparationer på hus som ändå inom en nära framtid kommer att rivas för att lämna plats åt förkromade nybyggen. Mutanter dyker upp i Paris undre värld och trots massivt motstånd från företagen får de fotfäste i le Taudis. De 'normala' människorna flyr undan dem och de tar över block efter block och skapar ett eget samhälle mitt i Paris.



2070 — Katastrofen

Paris klarar sig undan kärnvapenkrigets bombningar, till skillnad från exempelvis Marseille,

Lyon och Rouen. Detta innebär dock bara att de parisiska företagens ställning förstärks ännu mer, eftersom mycket av konkurrensen utplånats.

Rent fysiskt har Paris nu utvecklats till att bli en kluven stad. I centrala delarna (Paris C) har företagen inte sparat några pengar på att överglänsa varandra och i stället slösat enorma summor på fasader i rostfritt stål, marmorgolv, glasfasader, noll-G-fontäner, luftbanor, informationstavlor och argonlysrör med obegränsad livslängd.

2080 — Revolutionens uppkomst

År 2081 hade företagens nonchalans mot miljön för folket gått för långt. Man hade beslutat att riva en av ABF Français gamla byggnader, som låg i den expanderande slummen, *Le Taudis*, och i stället bygga en militär utpost för att hålla ordning i området. Vårdslösheten under rivningsarbetet skapade ett ras, som snabbt spred sig i Le Taudis. Hundratusentals människor dog. Miljontals skadades. Det blev känt som 'Det stora raset', *(le grand écroulement)*. Efter raset –83 började en organiserad, underjordisk företagsfientlighet att växa sig större. Det var *Guillaume-rörelsen*, ledd av Guillaume Éluard, en veteran som kämpat i Sydafrika. Där hade han sett bolagens inhumana och giriga framfart, och vänt sig mot den. Guillaume Éluard förespråkar en revolution, och det finns många som lyssnar, trötta på bolagens maktmissbruk.

2091 — Nu!

KULTURFÖRDRAGET 2085

2085 beslutade Paris kulturhistoriska nämnd att kulturarvet från kolonierna och de invandrande folken skulle bevaras och underhållas. Anledningen var att immigrationsverkets vidriga sätt att försöka omvandla invandrare till fransmän, utan hänsyn till religion eller kultur, påvisats och exponerats i massmedia, och man ansåg att folkraseriet borde dämpas.

I och med kulturfördraget –85 skapades "invandrarblock", där man försökte efterlikna hemländernas kultur och världssyn. Många block blev succéer. Ett exempel är den kinesiska sektorn, där man bland annat byggde pagoder och buddhistiska tempel och startade lokala kinesiska verksamheter, såsom dagstidning och egna vaktstyrkor. Men det blev också en del misslyckanden. Den egyptiska sektorn, till exempel. Där beslöt man att röja undan ett block, fylla grunden med ökensand och sedan smälla upp en jättepyramid och en kopia av sfinxen i mitten. De stackars hemlösa egyptierna flyttade snabbt därifrån, men sektorn finns kvar. För tillfället fungerar den som uppehållsplats för arbetslös ungdom. Någon har öppnat en bar i sfinxens huvud, med hissar upp genom frambenen. I sanden kör man chicken-race och andra roliga motorsporter.

En annan misslyckad sektor är den tyska. Utan närmare eftertanke hämtade man in kulturella och historiska minnen från det Tyska Rikets storhetstid, nazistperioden under Adolf Hitler. En jätteflopp. Tyskarna blev vilda av raseri, inte bara i Paris, utan också i Berlin och andra städer. De diplomatiska förbindelserna bröts tillfälligt, och har delvis lett till de aggressioner som finns idag mellan tyska och franska företag.

REVOLUTIONEN

Som redan beskrivits i avsnittet om Paris historia, finns det en underjordisk motståndsrörelse i Paris, Guillaume-rörelsen. Denna starka rörelse är dock inte den enda. I Le Taudis är motståndsgrupper lika vanliga som myror i en myrstack. Man kräver ett friare samhälle, med fler rättigheter för folket och för arbetarna. Eftersom företagen vägrar gå med på dessa krav har man beslutat att ta till hårdhandskarna. Guillaume Éluard har planerat för en revolution, och snart är den här.

Med sig har han, förutom sin armé av gatugäng, arbetslösa, mutanter, studenter och brottslingar, även ett av de stora bolagen i Paris: **Haugstettner Electronics**. Haugstettners högkvarter ligger i Berlin, och man räknar med att när Revolutionen är över, kommer Paris att vara i behov av hjälp utifrån. Haugstettner kommer naturligtvis att vara först på plats att bygga upp staden när den rasat i ruiner.

Med tyska vapen, tyskt militärstöd och tysk disciplin ska Paris överrumplas och störtas i grunden. I Berlin finns fler tyska bolag som stödjer revolutionen, och bidrar till Revolutionsarmén med vapen, utrustning och under-

visning. Det finns en trupp tyska elitsoldater och agenter i Paris. De har som mål att ena motståndsgrupperna, så att man kan sätta en enig front mot bolagsstyrkorna när stunden kommer. Truppen kallar sig Epitaph, ett mycket passande namn.

STYRE

Liksom de flesta storstäder styrs Paris av en centralstyrelse, sammansatt av representanter för de bolag som omsätter de största delarna av stadens BNP. Makten är alltså centraliserad, dock inte så kraftigt som i Moskva eller Dai-Tokyo. De enskilda bolagen har stor makt, särskilt i sina geografiska områden. Konkurrensen är hård och intrigerna hopas i maktens korridorer i *Tuilerierna,* där en enorm, rödskimrande skyskrapa utgör "de förenade bolagens centraladministrativa högkvarter". Här finns makten. Här fattas beslut. Här finns högsta domstolen och de förenade bolagens polisstyrkor, L'EntrePol. (La Police de l'entrepris.)

De viktigaste företagen i Paris är Renault, ABF Français, Lorrimas, Lacoste, Arcold, Duralex, Fussilard samt Haugstettner. Det sistnämnda är ett tyskt bolag, de övriga är franska eller fransk-belgiska. Tillsammans omsätter bolagen ca 73% av Paris BNP. Samarbetet mellan bolagen är dock knagglig. Arcold, Haugstettner och ABF Français är för en maktfördelning, och vill decentralisera bland annat den dömande och den lagstiftande makten till bolagens separata styrelser. Renault, Lorrimas, Duralex, Lacoste och Fussilard vill behålla denna makt hos centralstyrelsen.

TILL PARIS!

När rollpersonerna börjar äventyra i Paris bör de vara arbetslösa och nyanlända. De bör inte tillhöra de övre sociala skikten. De behöver pengar, ett jobb, en bostad och kontakter. Det är bra om någon kan tala franska, antingen upplärt, eller med en lingoterminal, "snackbox".

Det första äventyret är ett introduktions–äventyr, och kan spelas på en till två spelkvällar. Det är meningen att rollpersonerna ska lyckas få en anställning som troubleshooters på Renault efter äventyret. Detta är nödvändigt för att nästa äventyr ska bli spelbart.

Rollpersonerna kommer i första deläventyret träffa en kille vid namn **Rupert Westley**. De kommer att hitta en lagringskristall med hemlig information som Rupert upptäckt på sitt företag, Rhode Central Electronics. Informationen berör försäljning av stulna varor från elektronikföretaget Stofer Electro, till ett japanskt företag. Det verkar som om stölden inte blivit utförd än, och rollpersonerna har fortfarande en chans att förhindra den. Det visar sig dock (kanske) att informationen är falsk, och har planterats av det stora företaget Haugstettner Electronics, som använder Rhode Central Electronics som täckmantel för att stjäla några **sprängskyddskapslar** till generatorer från Stofer Electro. De vill ha en syndabock, och lägger därför in falska bevis i RCEs register. Haugstettner kommer att klara sig oskadda för stunden.

Rollpersonerna kommer efter första deläventyret att anställas på Renaults EntrePol. De kommer kanske att misstänka att allt inte är slut än. Det finns en del olösta knutar efter första deläventyret. Bland annat **Tssig**, en spion som rollpersonerna får nys på i första äventyret, dyker snart upp igen.

I det andra deläventyret får rollpersonerna spåra upp en vapenfabrik som förser Revolutionsarmén med utrustning. De kommer att upptäcka att Haugstettner har något med saken att göra, och de kommer att hitta Tssig, Haugstettners spion hos Renault. Hos Tssig kommer de att finna en kod, som de kan låta ett kodknäckningsprogram knäcka. (Vilket kommer att ta tid.)

De kommer att göra ett besök vid Haugstettner, och hamna i strid med stridsrobotar. Hos Haugstettner kommer de att förstå att Haugstettner transporterar vapnen via en gammal nedlagd tunnelbana, in i staden. De har vid det laget säkerligen förstått att Haugstettner och Revolutionsarmén samarbetar. Efter flykten från Haugstettner kommer de att råka ut för en liten mordgåta. Den mördade är deras chef, Mr Doyle, och återigen är det Haugstettner som ligger bakom dådet. Mr Doyle har nämligen upptäckt att det stulits kartor över områden som innehåller viktiga generatorer. Dessa generatorer har försetts med de redan omnämnda

sprängskyddskapslarna (om rollpersonerna klarade förra deläventyret, vill säga). Trots detta verkar det som om någon planerar att oskadliggöra generatorerna.

Rollpersonerna kommer att finna sambandet mellan kartorna, och dessförinnan konfronteras med ett nytt mord, på en av Doyles kollegor, James Gibson. Mr Gibson mördas på samma sätt som Doyle, och anledningen är densamma. Gibson visste för mycket. Gibson har dock ett fotografi av mördaren, och med hjälp av detta kan rollpersonerna spåra mördaren till **Optotronics nedlagda glasfabrik**, där vapentillverkningen finns. Innan färden ut till fabriken kan rollpersonerna sätta en kraftig bevakning på generatorerna och därmed avvärja Haugstettners terrordåd.

Efter striderna på fabriken kommer rollpersonerna utmattade hem, och upptäcker då att deras kodknäckningsprogram lyckats knäcka koden. I koden meddelas att Revolutionen startar den 5:e januari, som vid det laget redan har infallit. Rollpersonerna måste nu varna Renaults ledning snabbt, innan anfallet kommer...

STREETWISE

Året är 2091. Den här historien börjar den 12:e september, men för rollpersonernas del, den 3:e oktober. Guillaumerörelsen har vuxit sig mycket stark de senaste åren. Guillaume Éluard kontrollerar nu nästan hela den undre världen, och nu vänder han sig med förfriskat mod mot Paris C, och framför allt Ile de la Cité. I Paris bor 74 miljoner fransoser utanför lagen, och utan möjlighet till lagligt skydd. Deras röster kommer snart att bli hörda även i centrala Paris. Hatet mot företagsmakten väller upp, och man kan riktigt känna att Revolutionen är nära.

Revolutionen kommer att inledas den 5:e januari 2092, när snön ligger som ett tjockt, gulskimrande täcke över Paris. Haugstettner Electronics har då hunnit förse Revolutionsarmén med vapen och rustningar. De har också hunnit utarbeta en plan över hur Paris ska övertas. Den lilla tyska elittruppen Epitaph har snokat runt i Paris C och funnit en lösning till hur man ska ta sig in i bland annat Renaults stålkomplex. Man samordnar sina aktioner med motståndsrörelserna och Haugstettner för att eliminera allt som kan hota Revolutionen. Epitaphs effektiva underrättelseavdelning har nu fått nys om något som kan stoppa planerna.

Företaget **Stofer Electro**, ett av Renaults legoföretag, har framställt en **sprängskyddskapsel** för generatorer, och man planerar att snarast möjligt ta den i bruk på Renaults viktigaste generatorer. Sprängskyddskapseln, kallad *"Le Protecteur™"* (beskyddaren), är avsedd att förhindra terrordåd mot generatorerna, vilka utgör blockens absolut känsligaste punkter.

Stofer Electro ska i samband med storordern från Renault flytta in i la Cité. För Stofer innebär Le Protecteur räddningen undan konkurs. Bland personalen har kapseln fått namnet *"le sauvetage"*, räddningen.

'Le sauvetage' korsar Epitaphs planer, vilka lyder som följer: på revolutionsdagen, den 5:e januari 2092, ska sprängladdningar på välplacerade punkter i Renaults block lamslå de generatorer som förser laserkanonerna samt 80% av byggnaden i övrigt med elektricitet. I och med Stofers sprängskyddskapsel försvåras detta moment oerhört och operationen riskerar att helt gå om intet.

Den tolfte september bestämde sig Guillaume-rörelsens ledare för att överlåta hela affären åt Haugstettner Electronics, ett tyskt företag. På Haugstettner lade man upp en djärv, men enkel plan. Man skulle plundra Stofer Electros lager på det vanliga sättet: en grupp cyberspacers vandrar in genom cyberkosmos, öppnar alla dörrar och lägger in lite virus här och där. Samtidigt stormar en stor trupp soldater in på bolaget, roffar åt sig allt och sticker. Man räknade med att bevakningen skulle vara sämre än vanligt, eftersom Stofer Electro höll på att flytta från Avgrunden till La Cité (Paris C). Genom att försena lager- och labtransporterna hoppas man kunna anfalla när nästan all personal redan överflyttats till Paris C och området står relativt tomt.

Planen var dock omöjlig, och det fanns inte en chans att Haugstettner inte skulle bli misstänkta. Därför såg man till att ha en täckmantel i form av ett mycket litet, oväsentligt bolag, som inte ägdes av Haugstettner. Man fann snart ett lämpligt, mindre elektronikföretag, vid namn **Rhode Central Electronics**. Man anmälde sitt intresse att köpa upp bolaget, och RCEs PDG

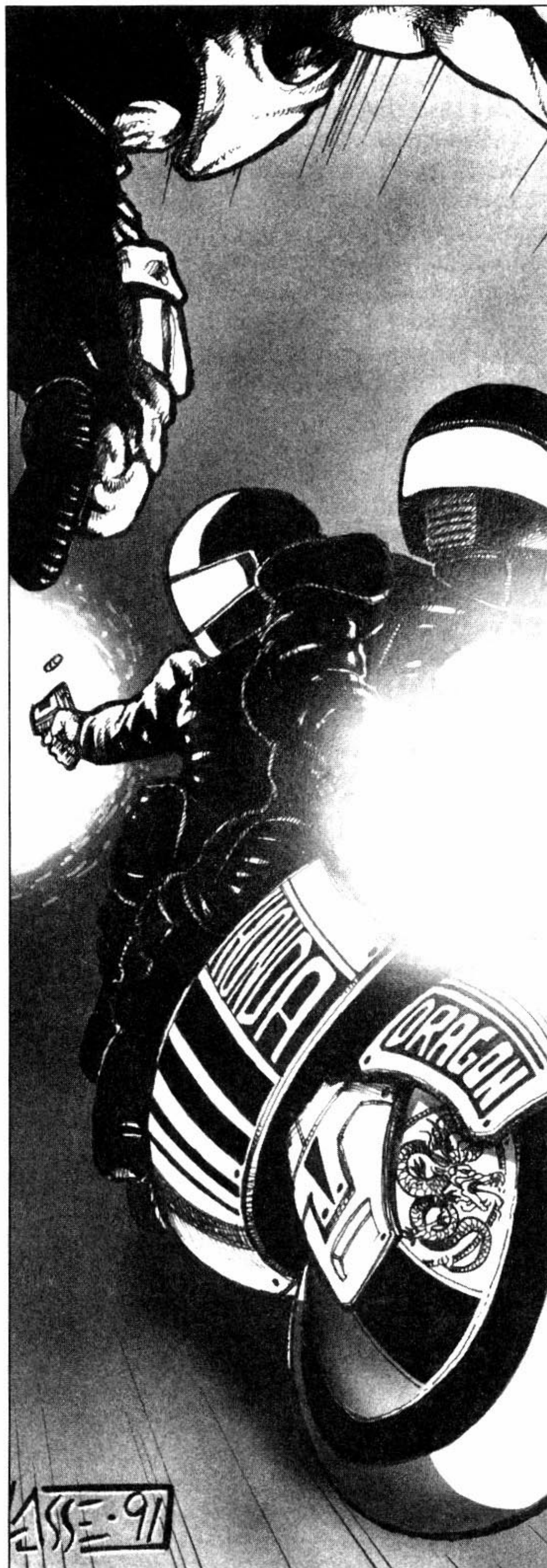
(Prèsident Directeur Géneral, motsv. VD), C. F. Martin, var mer än villig att byta sin post i det konkursdrabbade företaget mot en intressant sysselsättning som ambassadör på Nouwaii (Nya Hawaii). Under början av oktober söker Haugstettners cyberspacers igenom RCEs arkiv, för att se att det inte finns något fuffens inblandat. En del av cyberspacerarna har i uppdrag att ändra viktig data, så att C. F. Martin kommer att verka skyldig till plundringen av Stofer Electros lab och lager. När allt är klart är det bara att lämna in Monsieur Martin i dött tillstånd till Renault, under förevändning att han försökte fly. Renault kommer hellre att använda Martin som syndabock än att riskera sitt goda namn i en rättegång mot det välrenommerade Haugstettner Electronics.

En av RCEs anställda cyberspacers, Rupert Westley, upptäcker en av filerna som Haugstettner stoppat in. Han vet inte riktigt vad han ska tro. Enligt filen verkar det som om C. F. Martin försöker sälja elektronikvaror från Stofer Electro till ett japanskt företag. På Haugstettner Electronics blir man lite orolig när man får höra talas om Mr Westleys upptäckt. Man beslutar att tillfälligt tysta Mr Westley. Han kan bli ett viktigt vittne efter anfallet.

MÖTE MED RUPERT

Allra bäst är det om du som SL kan introducera Rupert Westley för rollpersonerna i något äventyr innan det här, så att de redan känner honom, eller åtminstone känner till honom. Han kan t. ex. ha reparerat cybernetik åt dem, hjälpt dem knäcka någon säkerhetskod i cyberkosmos, eller köpt vapen av dem.

Om RPna inte känner Westley sedan tidigare stöter de ihop med honom på gatan. De ser en berusad man ragla emot dem med nedböjt huvud. Han snubblar rakt in i någon av RPna, tittar upp och blir genast mycket entusiastisk: "*[Sludder] Du... du skulle kunna hjälpa mig och Mr. Martin... Snälla, snälla...*" Trots sitt måttligt nyktra tillstånd erbjuder han sig att bjuda RPna på en drink eller en matibit någonstans så att de kan tala igenom situationen. Du bör beskriva Westley så att RPna inte fattar några omedelbara misstankar mot honom, utan i stället få honom att framstå som full, naiv, lättlurad och rik.



Rupert Westley tar dem till en bar i Avgrunden (där RCE har sitt huvudkontor). Han bjuder dem på drinkar och snackar en massa om hur han minsann ska rädda "*...stackars Mr Martin, som är så snäll, så snäll... fastän han sålt hela Stofer till japsen... Man ska inte sälja skinnet innan björnen är skjuten. Det sa min mamma alltid till mig... jaa-hick-...*" Mycket mer användbar information lyckas dock rollpersonerna inte få ut ur Rupert, som ursäktar sig och ber dem följa med hem till honom så att han kan sova ruset av sig. Alternativt kan de stämma träff nästa dag.

I vilket fal som helst: när Rupert går ut ur baren susar en motorcykel förbi med två svartklädda personer. Ett "plopp" hörs, och Rupert segnar ned. Han har blivit träffad av en sömnampull och kommer att sova i en vecka, ofelbart. De två motorcyklisterna är naturligtvis anställda av Haugstettner, men detta vet de själva inte om. Observera att det är ohyggligt svårt att ta fast någon av dem levande. Skjuter man föraren vurpar motorcykeln och bägge dör. Genomsöker rollpersonerna Rupert innan polisen kommer, finner de en lagringskristall, en gatuadress och några ointressanta tidningsurklipp. Om rollpersonerna inte genomsöker Rupert, finns grejorna hemma hos honom, eller, om det skulle bli alldeles nödvändigt, tappar han dem så att rollpersonerna ser det.

Efter denna incident kan rollpersonerna kontakta MétroPol. Om inte, gör någon annan det, och snart står fyra polissvävare utanför baren. Rollpersonerna blir förhörda på platsen, men frisläppta. Det finns vittnen som kan bekräfta deras oskuld...

LAGRINGSKRISTALLEN

Kristallen innehåller information som man lätt kan få fram med hjälp av en terminal. Bland annat finns en fil, som har hämtats på Rhode Central Electronic. Det verkar som om Rupert var en cyberspacer vid RCE. Filen var sekretessbelagd, vilket är anledningen till varför Rupert blev så intresserad av den. Rupert brukar ofta snoka i saker som inte rör honom.

AK. INFORCEJAD 35791 D T. S.
Objekt: Stofer Electro
Info: Tssig
Typ: Frakt/el-tele

INFO: «CUL DE SAC»

Pris: 300.000 ED
Värde: 336.050.000 ED
Säljvärde: 150.000.000 N¥
FR. A.: Defarblome-70X
Pris A: 3.000 ED pr
A. AKB.: Niprot-20X
Pris B: 3.500 ED pr
Övr: ca 20.000 ED
C.F.M.

Filen kan tolkas på följande sätt, om någon rollperson lyckas med några slag för Fixare:

Den översta raden är bara en kontrollrad. T. S. betyder Top Secret.

Objekt: (Förhandlingspartner, transportmål, i detta fall; offer)

Info: (Ifall dokumentet är en direkt effekt till följd av aktuell information står här informationskällan, i detta fall Tssig, en av Haugstettners spioner i Renault. Tssig är naturligtvis bara ett täcknamn.)

Typ: (Aktionen, i detta fall frakt av elektronisk-teknisk utrustning.)

Pris: (Vad hela aktionen kommer att kosta.)

Värde: (Värdet hos utrustningen.)

Säljvärde: (Hur mycket man kommer att kunna sälja varorna för. Det intressantaste bland uppgifterna här, är att valutan är NeoYen (N¥), vilket indikerar att varorna kommer att säljas till ett japanskt bolag.)

FR. A.: (Defarblome står för frakten. De anställda är 70 personer.)

Pris A: (Pris för frakten: 3.000 per skalle. Mycket högt.)

A. AKB.: (Övriga anställda, vanligtvis en aktionsgrupp (AK), i detta fall Niprot, 20 personer.)

PrisB: (Pris för aktionsarbetet, i detta fall 3.500 per skalle.)

Övr: (Övriga kostnader. Ex. hyra av bil, m.m.)

C. F. M. (Förkortning för C. F. Martin.)

Det enda som motsäger att Rhode Central Electronics ligger bakom det hela, är denne "Tssig". Att ett så litet företag som RCE skulle ha spioner i ett storföretag som Renault, eller i Stofer, verkar närmast otroligt, särskilt med tanke på RCEs vacklande ekonomi. Dessutom kan man hysa misstankar mot Haugstettner Electronics, eftersom de den senaste tiden varit mycket intresserade av att köpa upp RCE, som trots allt är på ruinens brant.

INFO: «CUL DE SAC»

En person med mer än 100% i Fixare känner till namnet Tssig och kan ange att en major i Renaults InterPol misstänker att det finns en spion i firman som heter så. Arbetsgivaren är dock okänd.

ROLLPERSONERNAS MOTIVERING

Varför ska rollpersonerna engagera sig i äventyret egentligen? Om de är fattiga lär summorna i lagringsfilen intressera dem. Lyckas de tolka filen kan de komma att inse att det finns pengar att tjäna. Om man varnar Stofer kan man nog räkna med en liten belöning.

Rollpersonerna har tre alternativ: De kan antingen förlägga ett besök vid Rhode Central Electronics för att försöka klura ut deras mystiska förehavanden. De kan också besöka Stofer Electro, och göra lite förfrågningar. Vidare kan de försöka spåra Niprot och Defarblome i Paris undre värld eller i cyberkosmos.

RHODE CENTRAL ELECTRONICS

RCE:s kontor ligger på våningsplanen 35–43 i *bloc de Verdun*, en enorm byggnad i TerriEst. Företaget har förutom dessa våningar även ett lagerutrymme längre ned. Säkerheten är bra, eftersom Le Terri är ett skumt ställe att ha ett kontor på, och inbrott inte är någon raritet. Entrén finns på en bakgata bland andra affärer, bordeller, kasinon och skumraskbutiker. När kvarterens rykte började sjunka hade RCE inte råd att flytta. Under femton år har företaget överlevt i Le Terri, om än stapplande.

För tillfället är företagets åtta våningar ganska tomma. Huvudplanet och de närmaste våningarna utnyttjas av personalen, men de nedre etagerna är tömda. Man har försökt hyra ut lokaler, men Haugstettner Electronics har sett till att det inte dykt upp någon intressent. En karta finns över huvudplanet, som är den intressantaste våningen.

1. Entrén

Hela västväggen ut mot gatan är av tjockt, skottsäkert glas (tål 60 KP) och kan skyddas ytterligare av ett nedsänkbart stålstängsel. Själva dörrarna är av stål, och har den knappt synbara inskriptionen:

R. C. E.
RHODE CENTRAL ELECTRONICS

Entrén ger ett mycket gott helhetsintryck vid första anblicken: ett skinande marmorgolv, omöblerat med de gigantiska bokstäverna "RCE" ingraverade tvärs över salsgolvet. På sydväggen finns tre hissar och bortom dem försvinner en gång iväg. En lång receptionsdisk finns mittemot entrén och bakom disken sitter ett antal leende kvinnor. (Kosmetisk cybernetik har gett dem ett evigt välkomnande smil.)

1a) Receptionen

Här är det möjligt att få ut ganska mycket information om företaget, men några specifika detaljer (som kan komma att behövas för RP:nas del) kan man inte erhålla utan vissa givande metoder.

1b) Förvaringsrum

Här förvaras två deaktiverade säkerhetsrobotar. De aktiveras enkelt från receptionsdisken.

2. Wai Pei Naos kontor

En kines har sitt kontor här. Vad han sysslar med är ganska irrelevant för äventyret. Här kan rollpersonerna få tillgång till RCE:s dator, dock endast det yttre systemet, som inte är särskilt intressant för rollpersonerna.

3. Kontorsmaterielförråd

4. Monsieur Phillips kontor

Phillip är en chef på mellannivå, och har tillgång till nästan hela datasystemet, och man kan enkelt (med Datorkunskap) nästla sig ganska långt in.

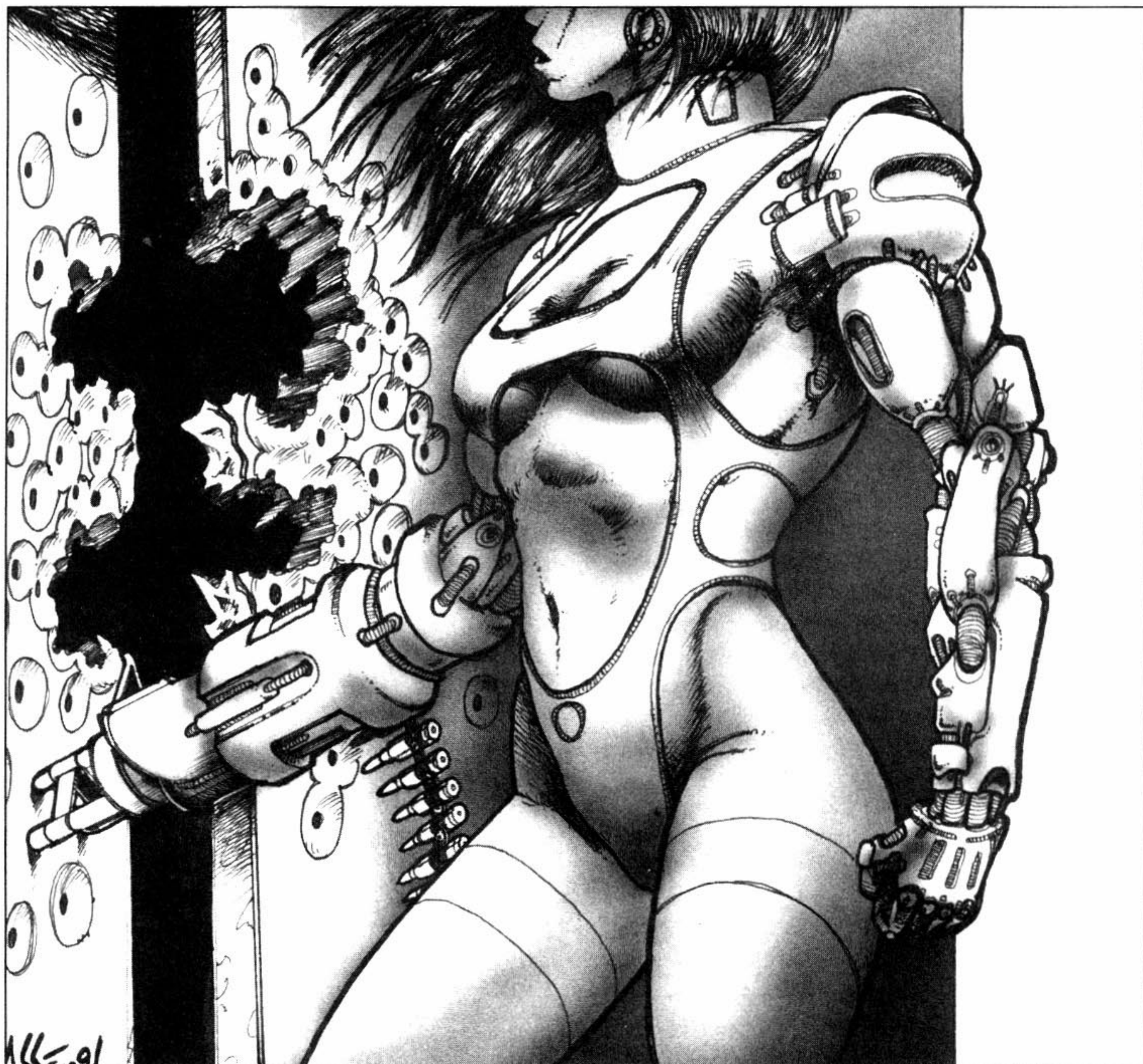
5-7. Kontor för skrivbordsslavar

8. Kontor

Tre till fem biträden sitter normalt här och hackar på sina datorer med ingående och utgående ordrar.

9. Kontor för skrivbordsslav

Rupert Westleys kontor. Här finns en flaska whiskey, en ask chokladpraliner samt en massa osorterade lagringskristaller. Det verkar som om någon har sökt igenom rummet, för alla



papper ligger i en stor hög mitt på skrivbordet, i stället för i lådorna, som ligger utslängda på golvet.

10. Monsieur Darrents kontor

Monsieur Darrent är chef på mellannivå och en riktig besserwisser. Övrigt se rum 4.

11. Arbetsrum

Små bord, många datorer och hög ljudnivå under arbetstid.

12. C. F. Martins rum

Dörrarna är alltid låsta, men kan enkelt öppnas av Martins röst eller fingeravtryck. I nödfall kan man bryta huvudströmmen och då öppna dörren under de fem sekunder det tar för reservgeneratorn att komma igång. Det sitter sensorer utanför dörrarna och Martin har överblick från tre monitorer på den norra väggen. I den östra väggen finns en rörlig, datastyrd pulslaser som kan ställas in att skjuta mot vissa mål som i förväg identifierats på en av skärmarna, eller inne i rummet. Martin kan sedan bestämma hur den ska aktiveras. Den har 75% på Automatvapen. I Martins översta skrivbordslåda finns även en Ingram för nödsituationer. Vapentornet får energi direkt från huvudgeneratorn, men kan effektivt också drivas av nödgeneratorn, vilket dock innebär vissa konse-



kvenser för andra energikonsumenter i byggnaden, som för exempelvis nödljuset, stålstängslet, robotaktiveringen osv…

13. Robotrum

Här finns två säkerhetsrobotar som är deaktiverade och lätt kan aktiveras från receptionen eller Martins kontor.

HÄNDELSEFÖRLOPP I RCE

Att nästla sig förbi receptionisterna i entrén kan vara nog svårt men det är av yttersta vikt att någon datorkunnig person lyckas ta sig förbi för att sedan kunna komma in i företagets dator. Väl där kan man få reda på att Haugstettner Electronics är på väg att köpa ut C. F. Martin ur RCE, och att RCEs gamla personal snart kommer att börja arbeta inne i La Cité, vid ett av Haugstettners dotterbolag, Proxo.

Tar man sig in i C. F. Martins kontor kan man dessutom finna en hel del intressanta upplysningar, bland annat det erbjudande M. Martin fått av Haugstettner Electronics. (En tripp till Nouwaii, plus två miljoner i kontanter.) Man kan också upptäcka att Martin gjort en liten insättning på 10.000 ED för två dagar sedan. (En mindre handpenning.) Här kan man också finna samma meddelande som rollpersonerna fick tag på i början av äventyret, i lagringskristallen.

Det bästa för rollpersonerna vore nog om de bluffar sig in och uppsöker en chef på mellannivå (rum 4 eller 10). Här kan de obehindrat använda brutalare metoder för att komma in i företagets datalager. Säger rollpersonerna att de är vänner till Rupert Westley och ska "hämta några grejor" på hans kontor, kan en receptionist släppa in dem mot en diskret överlämnad muta. Notera att den viktigaste informationen finns i C. F. Martins dator, och ingen annanstans. Berättar rollpersonerna om Ruperts fil, kommer detta att resultera i att Haugstettner Electronics skickar några mannar på dem.

Vill rollpersonerna starta en strid inne i RCE,

så låt dem göra det. De får en jämn eller hård match, i ungefär en minut, innan MétroPol anländer med tjutande sirener. Det kan gå att klara sig ut med våld, men det blir definitivt inte enklare. Det hela bör sluta med att rollpersonerna hukande, voltande och snubblande kastar sig ut genom glasväggen (som de först sprängt sönder) till det fordon de anlänt i, allt medan kulor viner runt dem. På avstånd kan de höra sirenerna från MétroPols svävare.

Samtal med Monsieur Martin

Det är möjligt att rollpersonerna misstänker att Monsieur Martin inte ligger bakom filen i lagringskristallen. I sådant fall kan det tänkas att de vill föra en diskussion med Martin, och fråga honom vad han vet om saken. Om man ringer upp honom, berättar vad man vet, och plockar fram filen med hans kodnamn längst ned kommer han att börja tvivla på Haugstettner Electronics och bjuda in rollpersonerna till hans kontor. Där får de försöka **Övertyga** honom en eller ett par gånger. Om Martin blir övertygad kontaktar han omedelbart Stofer Electro, och får veta att de precis har flyttat, och att lagerprylarna ligger kvar i ett magasin i Avgrunden. Rollpersonerna har nu mycket bråttom. Gå vidare till "Anfallet".

INFORMATION OCH LEDTRÅDAR PÅ RCE

På RCE bör rollpersonerna få veta följande:

- Haugstettner håller på att "äta upp" RCE.
- RCE är nära en konkurs.
- Haugstettner snokar runt i RCEs data, för att göra kontroller. (Haugstettner har helt enkelt kontrollen över RCEs register.)
- Martin vill mycket gärna genomföra affären.

Rollpersonerna kan lista ut att RCE, C. F. Martin eller Haugstettner planerar en attack mot Stofer; RCE för att vidga lagret innan uppköpet och tvinga upp priset; Martin för att skaffa sig en liten "pension" innan han drar sig tillbaka; Haugstettner för att komma åt någonting som Stofer är i besittning av, via täckmanteln RCE.

STOFER ELECTRO

RPnas nästa mål bör vara Stofer Electro. Här kommer de att stöta på ett problem som de kanske inte upptäcker i första taget. Stofer håller nämligen på att byta lokaler: de flyttar från Avgrunden till Paris C. Personalen är i stort sett redan överflyttad, och det var meningen att utrustningen skulle bli fraktad under natten mellan den 3:e – 4:e oktober (alternativt 4:e – 5:e oktober, vilket som nu passar bäst). Men flyttfirman som blivit anlitad har fått vissa problem. Deras flyttfordon har blivit saboterade. Frakten står nu i Le Terri, längst ned i ett stort magasin i *bloc de Châtillon*, ett f. d. parkeringshus. Magasinet är bevakat av Renaults L'EntrePol, som dock är underbemannat och har därför bara överlämnat en liten styrka till Stofers förfogande. När rollpersonerna vill besöka Stofer kommer de att få adressen i Paris C.

Om rollpersonerna berättar om sina misstankar, kommer de först bli avfärdade med ett skratt. Ingen kommer att tro dem. Om rollpersonerna insisterar, skickas de vidare till högre ort, och blir utskrattade där i stället. Efter timslånga samtal beslutar Stofer att låta rollpersonerna ta en titt på det. Visar det sig sedan att deras uppgifter stämmer, belönar Stofer dem, beroende på om rollpersonerna lyckas rädda frakten.

ANFALLET

När rollpersonerna kommer till Stofers nya lokaler (under förutsättning att de har tillstånd att ta sig in i Paris C: om inte, kan de ringa dit), kommer Defarblome och Niprot under tiden att förbereda sig för attacken. Under samtal med någon vid Stofer får rollpersonerna (kanske) veta att frakten blivit försenad, och står kvar i Le Terri. Rollpersonerna bör då inse att de har bråttom dit.

Exakt när anfallet sker är ointressant, så länge det sammanfaller med SL:s önskemål, dvs så att rollpersonerna får en chans att förhindra det, eller slå tillbaka. Tar rollpersonerna för lång tid på sig att göra andra saker kan SL låta dem gå miste om chansen, men detta är i sådant fall deras eget fel: brottslingarna avvaktar knappast bara för att några äventyrare är lite slöa.

DEFARBLOME OCH NIPROT

Defarblome är en halvskum firma som ofta står till tjänst med flyktfordon och frakter. De är

lättköpta, men gör bara ett fåtal jobb per år. Däremellan har de anställda andra arbeten. För just det här jobbet behövs sjuttio flyttkarlar/chaufförer och fem lastbilar. Defarblome finns med bland Gula sidorna, men det verkar helt omöjligt att komma i kontakt med dem. Detta är en säkerhetsåtgärd från Haugstettners sida. Defarblomes lokaler är tömda, vilket är ganska vanligt under icke-säsong. I stället har fordonen och personalen flyttats till Niprots lokaler, som är svårare att finna.

Niprot är en kriminell organisation som arbetar under under täckmanteln att vara bagare, med skyhöga priser. Deras firmanamn är "Torpin". Niprot är alltså svåra att hitta. En Fixare kan ta reda på att de för tillfället inte är anträffbara. Förmodligen har de jobb på gång. Niprot består av professionella mördare; hela organisationen består av ett tiotal avdelningar, och har grenar utanför Paris. Till anfallet mot Stofer används 20 man, under namnet "Trupp 5". De har i uppgift att skjuta på allt som gör motstånd och leds av IOX, en halvgalen stridsrobot som byggts om och inte längre ser mänsklig ut, utan snarare har drag av en stridsvagn.

Magasinet

Magasinet består av tre våningar, med en ingång på översta våningen. Ingången är ett par stora, gröna plåtportar låsta med hänglås och kedja. Utanför står fyra säkerhetsrobotar. Inne i byggnaden finns sex av Renaults l'EntrePols och tre vanliga arbetare i ett vaktrum nära ingången (en enkel match för Niprot). Nedgången till de nedre våningarna finns till höger om ingången, och består av nedfarter, av den sort som finns i vanliga parkeringshus. Det finns en särskild uppfart respektive nedfart. Intill uppfarten finns en hiss och ett trapphus. Magasinet innehåller en del lådor, men mest bara skräp. Den gamla bensinstationen är trasig, men om rollpersonerna kan hitta på något kul kan en av pumparna fortfarande fungera och innehålla lite bensin. På våning –1 finns en gaffeltruck som fungerar. Hissarna fungerar förmodligen inte, men det går alldeles utmärkt att ta sig ned i trapphuset.

Vad som händer i magasinet kan mycket väl bli äventyrets klimax. Rollpersonerna kommer förmodligen i tid för att bevittna en del av aktionen. Vare sig det är attacken, eller lastningen, eller flykten, bör de ha en chans att sätta stopp för det. En smart äventyrargrupp anfaller förmodligen inte, utan skuggar lasbilarna till Haugstettners lager. En riktigt smart äventyrargrupp behöver således inte alls slösa kulor för att klara äventyret, medan en mindre smart grupp kommer att kasta sig undan kulsvärmar, vräka sig nedför trappor och undvika galna gaffeltrucksförare, för att slutligen konfronteras med IOX, vars motto är: "Dö hårt!".

Förslag till en trevlig avslutningsstrid är att rollpersonerna anländer till magasinet när Defarblome är mitt uppe i lastningen och Niprots män finns utspridda lite varstans: på gatan, i vaktrummet och på de nedre våningarna. När IOX upptäcker rollpersonerna har de förmodligen röjt undan halva Trupp 5, vilket kommer att göra honom förbannad, milt uttryckt. Han kommer att se det som en utmaning att ensam ta kål på de stackars satar som vågat inkräkta på HANS planer!

Rollpersonerna kan inte räkna med hjälp från Stofer: alla robotar och larmanordningar är avstängda via cyberkosmos.

När rollpersonerna är klara kommer efterspelet att övertas av Renaults L'EntrePol. Rollpersonerna kommer förmodligen inte höra något mer om saken, såvida det inte går till rättegång förstås, men Renault kommer nog att kräva en mer diskret lösning.

EFTER ÄVENTYRET

Rollpersonerna kommer efter sina bravader naturligtvis få en anställning som säkerhetsvakter och trouble-shooters vid Renaults underbemannade l'EntrePol. Huruvida de får något val eller inte att anta denna anställning är upp till dig att avgöra. Det borde inte vara något problem för Renault att hitta någon hållhake på RPna från deras förflutna.

REVOLUTIONEN

Läs om Revolutionen i avsnittet Historia. Där nämns att företaget Haugstettner Electronics förser Revolutionsarmén med vapen och utrustning. Vi ska nu ta en liten djupare titt på detta:

En vapentransportrutt går nu från Berlin till Paris, via två vägar; en direkt till motståndsrörelsens huvudkvarter i Le Terri. Härifrån sprids sedan vapnen till små "filialer" runt om i Paris. Den andra går till Optotronics nedlagda glasfabrik ca 20 mil sydväst om Paris. Från denna går en tunnelbana direkt in till Haugstettners källarvåning (plan –26), som fram till nu varit igenstängd. De två källarvåningarna (plan –25 och –26) fungerar nu som vapenlager. Under tiden har motståndsrörelsen sänt trupper till fabriken, där de väntar på klartecken för att marschera in mot Paris C, via tunnelbanan.

Planen, kallad "Operation Bismarck", är kortfattat att klockan 04.35 den 5:e januari 2092 storma in i Île de la Cité och S:t Roch med tretusen soldater och överta kontrollen över systemen. Femtio välutbildade cyberspacers ser under tiden till att skapa så mycket kaos som



möjligt för försvarsstyrkorna. Det är möjligt att rollpersonerna kan förhindra allt detta.

Den 30:e december 2091 gör SVOT Renault en razzia mot högkvarteret för en underjordisk motståndsrörelse, ledd av en M Dupont. Högkvarteret ligger på adressen *3715 Bloc de la Guerre de Liberté* i Le Terri. Man avbryter då M Dupont i ett telefonsamtal med Oberst Victor Wentel från Epitaph (en kommando-SVOT-styrka anställd av Haugstettner). Dupont hinner dock meddela herr Wentel om var ett papper som avslöjar Guillaume-rörelsens viktigaste spion i Renaults övre kretsar är placerat. Herr Wentel beslutar att skicka två poliser för att hämta meddelandet när Renault är klara i Bloc de la Guerre de Liberté.

ETT VARNINGENS ORD

Detta äventyr innehåller MYCKET action. Det kommer att bli många tillfällen för rollpersonerna att skjuta och bli skjutna. Försök variera striderna så mycket som möjligt. Vad händer med kulorna/laserskotten som missar? Hänger det maskiner och manicker i taket eller finns det ett stort roterande kugghjul som man kan gå och fastna i? Vidare kan det vara värt att notera RP:nas utstyrsel. När äventyret spelades första gången släpade rollpersonerna runt på fem Galil, tre Python, en Ingram, två M60, en SPAS12, tre M72A2, ett armborst (med sprängpilar), tre kevlarrustningar, två stridsrustningar och två granatkastare med ca 20 spränggranater. De var fem stycken. De hann också utnyttja alla vapen under äventyret, och skrek efter fler innan slutet. Alla dessa vapen medförde vissa problem. Vanliga L'EntrePols går runt med en laserpistol och en skottsäker overall (ballistisk dräkt), och väcker inte mycket uppmärksamhet. Folk reagerar faktiskt på kommandoutrustade Internpoliser som springer runt med en M60 i var hand och pepprar tyska agenter. Och med Revolutionen i faggorna vet man aldrig vad folk tar sig till...

ÄVENTYRET BÖRJAR

Innan du startar spelarna, bör du berätta för dem om Revolutionen, om upplopp i Le Terri och hur staden riktigt pyr av ilska. Många lämnar Paris innan det är för sent. L'EntrePol har jobbiga dagar och rollpersonerna har ständigt händerna fulla med skitjobb som de normalt inte brukar bli tilldelade. Deras chef förklarar att polisen är underbemannad.

Nyårsafton 2091. Rollpersonerna har förmodligen anordnat en liten fest, där de bjuder in de vänner de hunnit skaffa under tiden i Paris (kanske Rupert Westley). Stämningen är uppsluppen fram till ungefär halv nio på kvällen, då telecomen surrar energiskt. Det är deras kära kommissarie Lupin, som söker dem:

"Där är du, äntligen. Jag har letat efter er. Mitt kontor imorgon bitti. Halv nio. Och för h-e, ingen baksmälla! (Charmknutten själv.) *Order uppifrån, en överkommissarie Doyle vill träffa er. Nu har ni nog trampat i klaveret, grabbar! Hö-hö..."*

Rollpersonerna kan förmodligen se fram emot en spolierad nyårsafton.

Följande morgon befinner sig M Lupin och Mr Doyle mycket riktigt på Lupins kontor. Rollpersonerna har varit där några gånger tidigare. På det stora falskträbordet står en plastlåda med bruten plombering. Lupin hälsar inte på rollpersonerna, utan vinkar bara åt Mr Doyle att börja. Själv går han iväg för att fixa kaffe. Han hånler lite åt rollpersonerna innan han försvinner och stänger dörren efter sig.

Mr Doyle skakar hand med rollpersonerna, och efter de vanliga artighetsfraserna öppnar han lådan på bordet och plockar upp något som ser ut som en vanlig pulslaserkarbin. Rollpersonerna kan skymta flera likadana vapen i lådan.

"Laserkarbinen har förmågan att avge pulslasereld. Detta innebär att den avlossar mycket korta pulser av laserstrålar, upp till åtta per sekund, något som skulle kunna liknas vid automateld." Hans röst är klar och saklig. *"Laserkarbinen används främst vid regelrätta gatustrider, och vid försvar av externa enheter."*

Mr Doyle vrider mynningen mot väggen och trycker av. Ett tiotal joniseringsstrålar skjuter ut från vapnet och penetrerar betongväggen utan större problem. Ett moln av cementdamm väller upp mot er och får er att hosta.

"Men en laserkarbin av standardmått beter sig definitivt inte på detta vis. Salvan är densamma, räckvidden likaså, men kraften är annorlunda. Den klarar enskotts- och treskottssalvor samt automateld, men penetrationsförmågan är höjd med unge-

får 33%. En vanlig pulslaser skulle inte ha kommit halvägs genom väggen här. Den här manicken trängde inte bara genom hela väggen, utan förstörde också kaffeautomaten på andra sidan." Han lägger tillbaka karbinen i lådan.

"Ett fruktansvärt vapen."

Ni begrundar vad han sagt. Genom glasdörren ser ni en kåffe-nedstänkt Lupin skynda mot badrummet. Doyle harklar sig och fortsätter:

"Och det värsta av allt, är att denna låda blev funnen i södra TerriEst, där jag ledde en razzia mot de så kallade 'rebellerna'. Ni har förmodligen hört talas om Revolutionen. Om Revolutionsarmén är i besittning av vapen av denna kvalitet, och i sådana mängder att de kan distribuera dem bland de små rörelserna, kommer det inte att dröja länge förrän de står på Ile de la Cité och hojtar 'égalité' och 'liberté' för hela slanten." Han trollar fram en cigarett ur bröstfickan, tänder den och tittar bistert på er.

"Vi vill inte ha ett krig i Paris. Vad vi vill att ni ska göra är följande: Ta reda på hur rebellerna kommer över vapnen, ta er dit och stoppa frakten eller produktionen. På ett eller annat sätt. Det blir farligt, kanske det värsta ni varit med om, men ni är de enda professionella vi har för tillfället, och ni kan lita på att ni får en saftig belöning om ni lyckas. Några frågor?"

Mr Doyle svarar på de frågor han kan, vilket inte är mycket. Han och hans mannar har letat igenom kvarteret för razzian noggrant, men ändå inte funnit något alls. Han ger rollpersonerna adressen, 3715 Bloc de la Guerre de Liberté, och önskar dem lycka till. Saknar de fordon får de låna en civil svävare med extra bepansring (+5) men utan bestyckning.

3715 BLOC GUERRE DE LIBERTÉ

Blocket ligger i MutieVille, mitt i slummen, i sydöstra Le Terri. Gatorna är mörka, skitiga och fyllda av allt brottsligt man kan tänka sig. Mutisar och loonies hänger, ligger och sitter längs gatkanterna, gärna i skydd från snöfallet.

3715 är en ganska stor lokal: en våning som går rakt genom byggnaden med en bakdörr ut till en bakgård med flera andra utgångar på andra sidan. Huvudporten står på vid gavel. Det finns inte mycket kvar av det forna rebellhögkvarteret: strider har utspelats och en del av de döda ligger fortfarande kvar. Ingen verkar bry sig om dem.

INFO: «CUL DE SAC»

När rollpersonerna anländer befinner sig två fransoser (EntrePol tillhörande Haugstettner) i högkvarteret. De har fått i uppdrag av Oberst Victor Wentel, Epitaph, att hämta ett meddelande som man misstänker finns där, gömt i en väl dold lucka i en dörrpost. Rollpersonerna har nu en chans att stoppa dem, ta meddelandet och samtidigt få veta att Haugstettner har något med saken att göra. Internpoliserna bär på sig identitetshandlingar som avslöjar deras uppdragsgivare. Detta är dock ingenting fällande. Haugstettner kan ha intresse i razzian av helt naturliga skäl. Meddelandet är dock mer givande. Där står skrivet med telefax-skrift:

> R. G. Epitaph (Via HstnEl)
> Tssig. GCC.
> (26) 241-68930075

Det sista är hastigt skrivet med blyerts. Ur meddelandet kan rollpersonerna förmodligen inte få ut särskilt mycket, till en början. Tssig är en **mycket** välinformerad spion, ett ohälsosamt yrke. Hans egentliga namn är Zacharias Konrad, vilket han har utelämnat till rörelsen han tillhör. Telefonnumret längst ned är en omkodad version av det riktiga. Koden är barnsligt enkel och lätt att genomskåda. Numret finns nämligen inte. Med färdigheten Fixare kan man lista ut att numret är felaktigt, så länge det rör sig om ett nummer inom Paris. Första siffran efter parentesen är i verkligheten nämligen alltid en nolla eller en etta. Etta för Paris C, nolla utanför. För att få fram det korrekta numret flyttar man tillbaka siffrorna ett steg, så att 9 blir 8, 2 blir 1 osv... Detta är ett enkelt chiffer som ofta används av rebellerna. Numret blir alltså: (15) 130 – 57829964. Om man tar sig till en telefon eller en telecomhytt kan man på några sekunder få fram att numret tillhör en viss Herr Zacharias Konrad, modborgare Klass C.

Händelseförloppet vid det gamla högkvarteret bör sluta i rollpersonernas favör. De kan upptäcka de två internpoliserna precis när de hittat lappen. En strid utspelar sig förmodligen sedan. Poliserna satsar på att försöka komma undan. De vet att deras uppdrag är skumt, och har parkerat sin bil på bakgården.

Rollpersonerna kan nu företa sig två saker: antingen besöker de Zacharias Konrad, vilket kommer att visa sig mycket vettigt. Alternati-

vet är att omedelbart göra ett besök hos Haugstettner Electronics. Har de inte knäckt sifferkoden är detta deras enda alternativ.

ZACHARIAS KONRAD

Mr Konrad är en av Renaults skickligaste datatekniker (Datorkunskap 160%). Han kommer ursprungligen från Österrike, men har arbetat för Renault i fem år, och har under hela denna tid försett Dupont med viktig information. Det mesta har han gjort för rent nöjes skull: han älskar spänningen, men han anser också att folket är förtryckt, och att Paris skulle behöva en omstrukturering.

Konrad bor på plan 270 på Ile de la Cité, i korsningen mellan huvudgatan Boulevard de Charles Perrier och Rue des Sept Sacraments, i en luxuöst inredd våning med stor trädgård, swimming-pool och terrass. Priset på en lägenhet av denna typ ligger på runt 5.000.000 ED.

Om rollpersonerna meddelar Doyle att Konrad är spion kommer de inte att få deltaga i gripandet, och hinner inte få någon pratstund med honom. De kommer i efterhand få höra att han var triggad: huvudet exploderade. Lägenheten var avlyssnad. Om rollpersonerna däremot går till Mr Konrad själva blir situationen annorlunda.

Zacharias vet att högkvarteret blivit genomsökt, och är lätt panikslagen. Han verkar bli desperat när rollpersonerna berättar vad de vet. Han börjar häva ur sig saker, och försöker muta dem. Han går bort till kassaskåpet, och öppnar det med ryggen åt rollpersonerna. Ur skåpet drar han fram en pulslaserkarbin av den nya typen och öppnar automateld mot rollpersonerna. Han har 65% på Automatvapen. När rollpersonerna avväpnat honom exploderar hans huvud. Ingen annan skadas, det verkar bara som om huvudet "spricker". (Otäckt.)

En genomsökning av lägenheten ger vissa ledtrådar: i den översta skrivbordslådan ligger pennor, papper, tejprullar, cigaretter och lottotalonger i en enda röra. Här kan man finna två intressanta saker; en slarvigt nedkladdad adress på baksidan av en kreditkortsnota från Éxpres Français och en annan, helt vanlig lapp.

The Smiling Bartender (Bloc Maxime Le Terri NW, 1204 Bd. Boillard vån. 54)
Igenk: Best dubbel whiskey, klaga: f. lite salt.
Korr.svar: "Vi tar normalt inte salt i konjaken"

Den andra lappen är ett chiffer:

```
1210102420cqsst51510q13171032201
2048f251617st1r31r6ca14r7tq203317
1031341010151520Sety291215qå
r9211vvaa14753lus115r101010zbh0bh
vys146e41525aaf15177e15åtc15558e14
```

Chiffret är rätt komplicerat och lösningen är:



```
Attack mot Renault Ile de la Cité
den femte januari
Haugstettner utryms natt 4–5
revolutionen kommer
```

Rollpersonerna kommer nog inte att lyckas knäcka koden. (Det kan nämnas att specialregler gäller vid bokstäverna A och E, vilket försvårar knäckningen avsevärt. Det finns även en hel del meningslösa bokstäver.) Däremot går det bra att använda ett dechiffreringsprogram, som då kommer att knäcka chiffret den fjärde januari, ca åtta timmar före anfallet.

THE SMILING BARTENDER

RPna får inga problem att uttyda adressen som fanns på kreditkortsnotan. Bloc Maxime är ett välkänt rekreationsblock, och på de lägre våningarna (under 70:e) förekommer en hel del prostitution och droger. I detta blocks 54:e våning, på Boulevard Boillard 1204, ligger baren The Smiling Bartender.

Här hade Konrad sin kontaktman, Jules Tripette, en av bartendrarna. Kontaktkoden för personer som vill "snacka" med Jules är att man beställer en dubbel whiskey och klagar på att det är för lite salt i den. Jules svarar då, om han är intresserad av att snacka, "Vi tar normalt inte salt i konjaken." Därefter lämnar han över baren åt en annan bartender och går in i ett privat rum bakom baren. Personen väntas följa efter.

Jules Tripette kan Paris på sina fem fingrar. Konrad valde att ha honom som kontaktman, eftersom båda sidor litade på honom. Nu råkar det vara så att Jules är informatör åt tyska ambassaden, amerikanska ambassaden, Haugstettner och en hel del kriminella typer, varifrån han också får en del information. Jules arbete är mycket riskabelt, och den senaste tiden har han nästan agerat som någon sorts självmordspilot, och somliga säger att han inte kommer att leva länge till.

Anledningen till att Dupont och Konrad litar så mycket på honom är att han är android. Att han helt saknar lydnadsfaktor vet de inte om. Vidare slänger Jules inte ut information hur som helst, utan tar ganska hutlöst höga priser för sina kunskaper: 5.000–10.000 ED är inte ovanliga siffror.

Han vill alltid ha pengar först, varpå han stoppar dem i ett kassaskåp innan han svarar på några frågor. Det är lätt att bli vän med Jules. Om han klarar sig undan Revolutionen oskadd, är det mycket möjligt att rollpersonerna råkar ut för honom i senare äventyr (om SL önskar). Vidare har Jules kontakter med olika politiska organisationer runt om i världen. Om rollpersonerna inte kommit underfund med bakgrunden till händelseförloppet än, kan han tipsa dem:

JULES INFORMATION

- Haugstettner skickar avdelning efter avdelning på uppdrag utanför Paris. Det verkar som om företaget håller på att decentraliseras och spridas ut över världen. De har dessutom mångdubblat vaktstyrkorna. De är väl rädda för Revolutionen. De har börjat använda de nedersta våningarna, under jorden igen, till lager, och satt en enorm vaktstyrka på dem. Varför vet han inte.
- Tssig, Revolutionens bäste Renault-spion, har blivit avslöjad. Han var tydligen triggad och är nu död. (Detta under förutsättning att rollpersonerna avslöjat honom.) Observera att Konrads lägenhet är buggad av motståndsrörelsen. För övrigt kan det noteras hur snabbt rykten färdas i Paris.
- Haugstettner Electronics har diplomatbesök från Tyskland (Berlin).

Ca en timme efter besöket hos Jules kommer Haugstettner få veta att att rollpersonerna sökt upp honom. Jules kommer att varna Haugstettner, men låtsas naturligtvis som om han inget sagt till rollpersonerna. Om rollpersonerna är snabba hinner de ta sig in i Haugstettners stålkomplex innan man sänder Epitaph efter dem.

EPITAPH

Den tyska aktionsgruppen utgörs av etthundratrettio personer och ingår i den berlinska delegationen, bestående av ytterligare trettio man som utsänts från Berlin för att observera, förhandla och övervaka sina intressen i Paris. Epitaph är de enda i delegationen som inte har diplomatskydd. Deras ledare, Oberst Victor Wentel, har dock ett falskt skydd som är till-

räckligt för att fungera bra i Paris, under förutsättning att man inte börjar snoka i Berlins utrikesdepartements register eller ringer och frågar i Berlin.

Epitaph vet om rollpersonernas uppdrag redan innan rollpersonerna vet om det, men man har fram till nu ansett dem vara ofarliga. Nu har de visat sin kompetens, och Epitaph har beordrats att likvidera dem. Så länge rollpersonerna inte återvänder till Renault vet Epitaph inte var de befinner sig, och kan följaktligen inte göra detta. När rollpersonerna kommer till Haugstettner Electronics kommer Epitaph förr eller senare bli medvetna om deras närvaro. Tag en titt på deras personvärden. Dessa avspeglar deras erfarenhet, skicklighet och den hårda tyska träningen. De är elitsoldater, och samarbetar bra.

HAUGSTETTNER ELECTRONICS

När rollpersonerna besökt Jules beslutar de sig kanske för att göra ett besök vid Haugstettner Electronics och ta reda på vad som pågår i företagets källare. Deras mål lär vara att hitta en dator som kan tala om det för dem, eller att ta sig ned och ta en titt. Det förra alternativet kräver ca 10 timmar i cyberkosmos samt runt 200% på Datavisualisering. Därför utesluter vi hädanefter det alternativet.

Första stadiet blir i stället att ta sig förbi receptionen på trettiotredje våningen i Bloc S:t Roch, 542 Place d'Eglise. Detta borde inte skapa några problem. Receptionisterna har rollpersonernas signalement, men de är inte så uppmärksamma att rollpersonerna behöver göra sig osynliga för att slinka förbi. Notera deras utrustning. Bär de med sig alldeles för tunga grejor kan det hända att de blir stoppade redan vid entrén. Nästa svåra del blir att ta sig förbi receptionen på våning 1. Hissen från trettiotredje går inte längre ned, och rollpersonerna tvingas nu gå tvärs över receptionshallen för att komma till de nedåtgående hissarna. Salen här är inte lika stor som den vid entrén och receptionisterna har inte många kunder. Här finns även fyra säkerhetsrobotar och två L'EntrePol.

En taktik kan vara att låtsas vara elektriker/rörmokare/skoputsare/kökspersonal eller något dylikt. Då är det faktiskt möjligt att komma förbi receptionen utan att bli upptäckt alls, särskilt om SL är snäll. Rollpersonerna kan få försöka snacka sig ur situationen om SL önskar. Annars låtsas receptionisterna bli lurade, varpå de omedelbart meddelar Epitaph om deras ankomst. Effekten av detta blir snart märkbar för rollpersonerna.

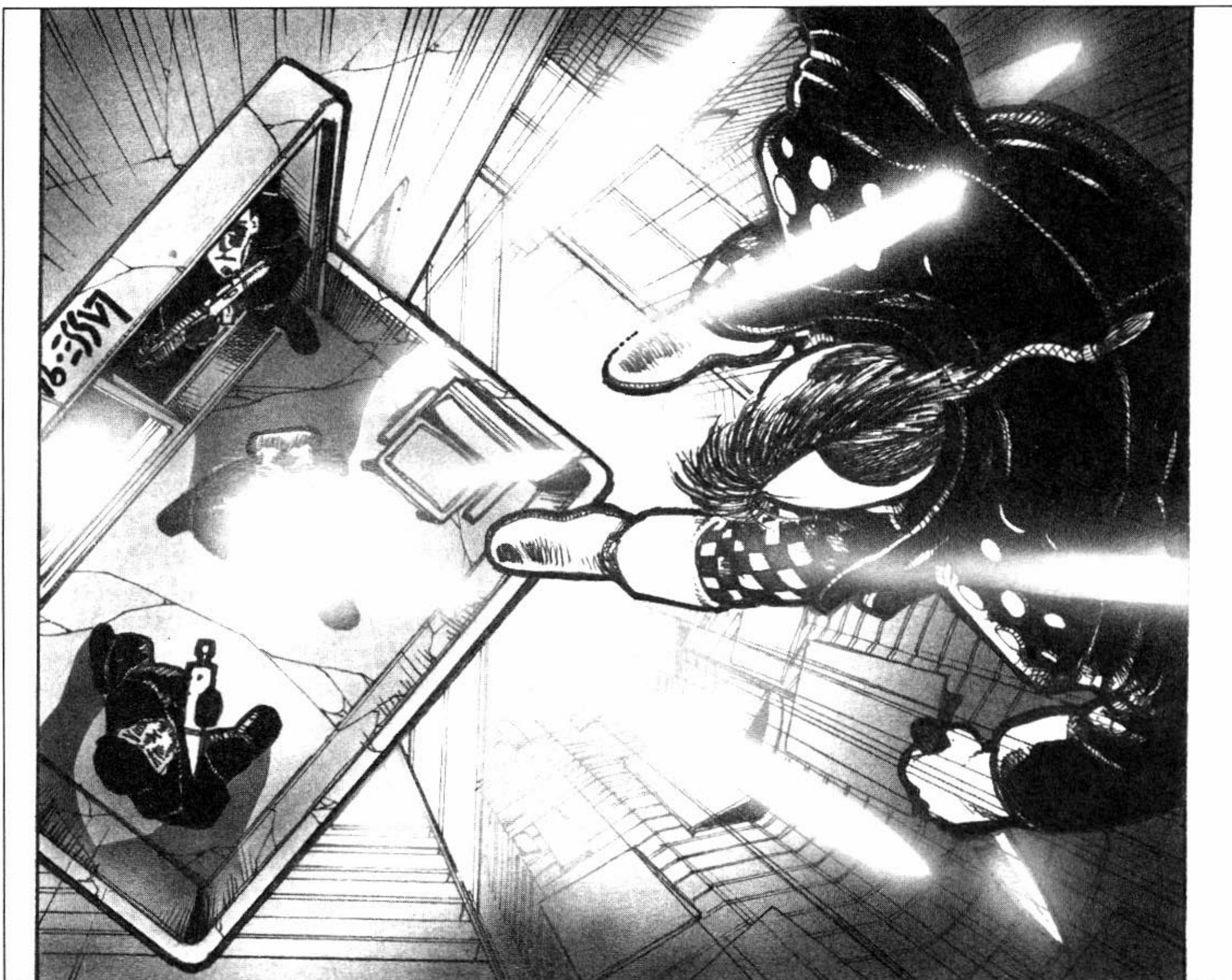
Hissen som rollpersonerna åker med stannar plötsligt. Fem sekunder senare öppnas golvet under deras fötter, och rollpersonerna har en hundrasexton meters färd i hisstrumman att se fram emot (... ned emot...?) Golvet lossas helt enkelt av en spärr. Det finns möjlighet att hänga sig fast i räcket inne i hissen, eller i någon kabel i hisstrumman. SL avgör hur svårt detta är. De som inte hinner hänga sig fast någonstans får några sekunder på sig att be, innan de krossas längst ned i hisschaktet. (Skada: 104T10.) Rollpersonerna kan sedan ta sig upp på hisstaket via en taklucka. Där kan de lugnt vänta medan hissen åker upp till våning 1 igen, där tre L'EntrePol (InternPoliser) fäster golvet igen och åker ned till våning –25 för att meddela den goda nyheten att rollpersonerna är döda.

Observera att detta endast är ett förslag till hur rollpersonerna kan klara av att komma ned till våning –25. Låt dem försöka med sina egna idéer. Några trappor ned hit finns inte. Fönster? På våning –25? Glöm det! Haugstettner Electronics är ett av de företag som sedan länge slutat med sömngas i slutna rum. Det finns alldeles för många skydd: gasmasker, immunitet, gasfilter, lufttuber m. m. Frätande och genetiska stridsgaser har varit ett alternativ, men att släppa ut sådana mitt inne i ett bostadskomplex vore högst riskabelt. Därför använder man mer drastiska metoder, typ vapentorn, lösbottnade hissar och strömförande dörrhandtag. Haugstettner har länge varit utsatt för terroristattacker; tyskarna är inte omtyckta i Frankrike.

Nåväl, när rollpersonerna når plan –25 har de hamnat mitt i Haugstettners vapenlager. Här nere vistas ett antal personer:

- 10 medlemmar ur Epitaph, däribland Victor Wentel
- 27 lagerarbetare, franska
- 12 säkerhetsrobotar

På plan –24 finns ytterligare 12 säkerhetsrobotar, som kan storma till undsättning via hissarna (se kartan).



Rollpersonerna kommer ned med hissen markerad med en 1:a. De övriga hissarna som går uppåt (utom den i rum 5) är avstängda av säkerhetsskäl. Skulle larmet gå, kommer säkerhetsrobotarna på plan –24 ned via dessa hissar, som då sätts igång. Där "X" är markerade över plan –25 och –26 finns en säkerhetsrobot. Det finns också fem gaffeltruckar på plan –25 och två på plan –26.

NERE I HAUGSTETTNERS KÄLLARE

Rollpersonerna bör vara snabba. Det kommer att dröja mellan fem och trettio sekunder innan larmet går p. g. a. de kameror och sensorer som finns utplacerade lite här och var på planet. På plan –24 finns övervakningsrummet. När larmet väl gått är rollpersonerna i "djup skit". Ett tjugotal säkerhetsrobotar kommer rusande i hälarna på dem. Till råga på allt visar det sig att vapenförrådet inte innehåller ammunition. (Inget som exploderar! Rollpersonerna kommer att stå mållösa.) Idealet vore om rollpersonerna tar sig in i den stora lagerlokalen och undersöker lådorna innan larmet går av. Lagerarbetarna kommer inte försöka spela hjältar, (det är inte deras roll...) utan fogar sig skräckslaget. Säkerhetsrobotarna kommer rusande, några av rollpersonerna hamnar på andra sidan lagerlokalen och tvingas ta vägen över stålbroarna tvärs över rummet. Någon annan kanske kommer över en gaffeltruck. Slutligen bör rollpersonerna komma ned till plan –26 antingen via trappan eller frakthissarna i rum 4.

(En notis vad gäller striden: InternPoliser och säkerhetsrobotar är kanonmat, men rollpersonerna bör inse att ifall de stannar kommer de att bli nedmanglade av kanonmaten. Dessutom finns det ju faktiskt en del tyska elitsoldater

här nere. De är proffs, och definitivt ingen kanonmat!)

BESKRIVNING AV PLAN –25

Allmänt: Det är fem meter högt i tak om inget annat nämns. I taket sitter lysrör. Gaffeltruckarna kan ta sig fram överallt utom i personhissarna och nedför trapporna.

1. Hiss

Detta är hissen rollpersonerna anländer i/på. Utanför hissen finns tre säkerhetsrobotar samt en tysk elitsoldat. De har order att vakta hissen och se till att inga obehöriga släpps in i lagret. Hissen klarar maximalt 3 ton.

2. Korridor

Fem meter bred och alldeles kal. I korridorens östra ände sträcker sig en trappa nedåt till plan –26. (2a) Framför trappan står diverse bråte, såsom trasiga, tomma förpackningar, frigolit och reservdelar som rostat sönder. Trappan används mycket sällan. Mittemot hissen finns en tio meter bred öppning in till den stora lagerlokalen. (3) Åt väster sträcker korridoren sig fyrtio meter (från hissen räknat) med två stängda hissdörrar på nordväggen. Därefter svänger gången 90 grader åt söder.

3. Stora lagerlokalen

Det är ungefär femton meter till tak här, och ett antal metallbroar finns ca fem till tio meter över golvet. Det finns fem spiraltrappor som leder upp till balkongerna, vilka hålls på plats av kedjor från taket samt ett fåtal järnpelare från golv till tak. Lagret är ganska tomt: ett hundratal lådor i varierande storlekar står staplade utmed väggarna på ett systematiskt sätt. De innehåller främst automatvapen, k-pistar, laserpistoler samt de nya pulslaserkarbinerna. Det finns ingen ammunition eller något explosivt här. För tillfället arbetar 10 lagerarbetare med att omplacera lådor som förs till rummet av gaffeltruckar från rum 4.

4. Hissrum

I detta 20x30x15m stora rum finns fyra hissar, en i vardera hörnet. Hissarna är i stort sett bara höj- och sänkbara plattformar, typ hissar på byggplatser, med ett sorts stängsel runt plattformarna, och en simpel instrumentbräda med två knappar: "UPP, MYCKET LÅNGSAMT" och "NED, MYCKET LÅNGSAMT". Maximilasten är 25 ton. Här arbetar åtta lagerarbetare med att frakta lådor från plan –26, via hissen, till rum 4, och härifrån, via gaffeltruck, till rum 3. Det bör finnas 1–2 gaffeltruckar här för tillfället.

5. Lilla lagerlokalen

Denna lagerlokal är speciellt avsedd för explosiva eller mycket dyrbara varor. Dubbla pansarportar skiljer den från rum 4. Mellan portarna befinner sig två säkerhetsrobotar. I övrigt är rummet obefolkat. Här förvaras sprängämnen, granater och ammunition. Den last som nyligen anlänt innehöll inget som skulle in hit, och portarna är därför stängda. Om SL önskar kan det naturligtvis funnits ammunition i frakten, vilket skulle leda till att portarna står vidöppna. SL får i sådant fall själv ta konsekvenserna. Här finns: 12.500 energipack, 5.000 handgranater av varierande typ, 600 granater, diverse magasin till pistoler/gevär samt raketer till raketgevär. Det finns fortfarande en vapenlast kvar ute vid Optotronics glasfabrik, vilket kan förklara varför det finns ammunition till vapen som inte finns i den stora lagerlokalen.

6. Vaktrum

En dyster lokal fylld av rostiga plåtar och sönderslagna IKEA-möbler (Sune, Viktor, Perkele och även en del vattenskadade Roland!). I södra delen av rummet har man upprättat ett litet kök, där nödvändigheter som kaffe, te, choklad, chips och öl förvaras. Här står också två gamla bord (Petter och Niklas), där fyra tyska elitsoldater normalt vistas tillsammans med sju säkerhetsrobotar. Utbryter strid här blir robotarna på plan –24 omedelbart varnade och kommer nedrusande.

BESKRIVNING AV PLAN –26

Plan –26 är en av de äldsta delarna av Haugstettner (naturligt nog). Den gamla produktionen utanför staden dog hastigt ut när Haugstettner och ABF smällde upp stora tingestar uppe i höglandet, fabriker som skötte sig själva. När även dessa försvann och man flyttade industrierna in i Paris blev naturligtvis dessa fantastiska maskiner och förvaringslokaler

bortglömda. Dock har man i Haugstettners styrelse tydligen inte glömt bort den gamla tunnelbana som brukade frakta in färdiga produkter direkt till Haugstettners handelskvarter. Vagnarna fungerar ännu, med nöd och näppe, och används nu alltså för att frakta vapen till motståndsrörelsen. Man planerar också att låta trupper marschera in från Optotronics fabrik direkt till Paris C via denna tunnel.

Vad man dock *har* glömt bort, är den gamla servicetunnel som går parallellt med tunnelbanan. Servicetunneln har med åren rasat igen, men inte totalt: några små öppna passager finns kvar, och sedan staden byggts ut, och ned, har en del hus kommit i kontakt med tunneln. När Luisard Arena de Combat byggdes för femton år sedan stötte man ihop med just en sådan del. Denna del utgör nu ett av de originella omklädningsrummen. Omklädningsrummet ligger i förbindelse med tunnelbanan, och detta kan komma att visa sig högintressant för rollpersonernas del. Meningen är naturligtvis, att rollpersonerna ska fly denna väg. Striderna härnere kommer att bli hårda, desperata och skoningslösa. Härnere vistas nämligen Överste Victor Wentel.

Allmänt: Tänk dig en tunnelbanestation, inte olik någon i Stockholms underjord, med en bred perrong, ett igenrasat och oanvändbart spår och ett användbart. Föreställ dig sedan att denna station legat oanvänd i tjugo-trettio år. Stora dammråttor, rostiga järnbalkar, ett och annat ras. Här och var har man ställt upp stora dämpade strålkastare, eftersom takljuset knappast är pålitligt. En trappa täckt av damm och fylld av allsköns bråte, ett litet kontrollrum, varifrån halvalkoholiserade isterbukar till lagerarbetsbasar styrt och ställt med vagnar, avlastning, pålastning, arbetsstyrka och fikapauser. Här har nu ovanjordens varelser trängt ned. De arbetar hårt, flyttar lårar från vagnarna till hissarna. Alla är trötta och intresserade endast av att komma härifrån så fort som möjligt. Skrikande och kommenderande röster ekar mot det fyra meter höga taket. I mörkret försvinner en tunnel iväg.

Hit ned kommer rollpersonerna. Larmet från ovanvåningen hörs inte hit, och man är inte beredd på deras ankomst. Kanske får man via hissarna veta att larmet gått, men då har rollpersonerna förhoppningsvis redan hunnit ned. Annars blir Victor Wentel meddelad, varpå han vidtar stridsåtgärder. Här finns fyra säkerhetsrobotar på "X", fyra tyska elitsoldater på "E", samt nio lagerarbetare och två gaffeltruckar. "◊" markerar strålkastare, vilka är dämpade och alltså inte bländar. Strålkastarna drivs av energipaket och har inte någon gemensam energikälla. Victor Wentel är inte utplacerad, utan får sättas ut av SL. Observera Victors lilla mutation. Håll också i huvudet att alla säkerhetsrobotarna har IR-syn.

7. Kontrollrum

Här sitter fyra av Epitaphs elitsoldater (samt möjligtvis Victor) och spelar bridge. De fyra heter Frank, Dieter, Wilhelm och Piet.

Från kontrollrummet styrs vagnarnas hastighet och färdriktning. Det finns ett identiskt kontrollrum i andra änden av tunneln. Detta rum har dock "kommandot", men kan enkelt överföra det till det andra kontrollrummet. Om rollpersonerna beslutar sig för att följa med tunnelbanetåget till Optotronics genom att ställa in den på detta och sedan skjuta sönder kontrollrummet, kommer så att ske, och vagnarna stannar och börjar sedan backa.

Rollpersonerna bör här inse att deras enda chans att undkomma är att fly genom gången. Släpp gärna in lite fler säkerhetsrobotar här för att understryka detta. Deras viktigaste mål bör nu vara att komma härifrån. Tar de vagnarna hinner de några kilometer innan de stannar. Sedan kommer robotstyrkor från Haugstettner och beväpnade styrkor från Optotronics att anlända i reservvagnar. Rollpersonernas enda utväg är via servicetunneln, vilken händelsevis råkar ha en öppning här.

SERVICETUNNELN

En tjock, rostig järndörr av skyddsrumskaraktär hindrar rollpersonerna från att komma ut till servicetunneln. Detta torde inte vara ett problem. Antingen är den sönderrostad eller så har rollpersonerna tillräckligt med eldkraft för att få upp den. Bakom dörren finns en bred spiraltrappa upp till en metallbalkong utan räcken. Här finns ännu en dörr av järn, som enkelt går att låsa upp från denna sida. Problemet är att det på andra sidan står ett ensamt, rangligt, tungt klädskåp med många vassa



kanter. Skåpet måste vältas innan man kan få upp dörren. På golvet mitt framför skåpet sitter Axilian Hartog och mediterar inför sitt första Chicken Race på Luisard Arena de Combat. Han är i stort sett i trans och kommer inte att höra skåpets farligt gnisslande läte. Det blir förmodligen det sista han inte hör i sitt liv.

Åtta sekunder efter den stora smällen anländer Bui Goi, arenans egen toastmaster, och vill veta vem som står på tur. Samtidigt hör rollpersonerna hur stridsrobotar och säkerhetsrobotar äntrar spiraltrappan. Försöker rollpersonerna tränga sig förbi Bui Goi kliver två muterade torpeder fram. (De heter Émile och Enrique och har STO 21, STY 32, Pansarartad hud och Obeväpnad strid 95%. De är alldeles för närgågna för att avståndsvapen ska bli effektiva, särskilt som de två har SMI 28 och Snabbhet...) De två gorillorna släpper rollpersonerna så fort någon av dem anmäler sig till Chicken Race. I nödfall börjar Bui Goi beklaga sig över förlusten av Axilian Hartog, som han aldrig träffat förut, och anklagar rollpersonerna för hans död, men lovar att inte nämna det för polisen, om en av dem ställer upp i Chicken Race. Publiken börjar bli otålig.

LUISARD ARENA DE COMBAT

Epitaph är nu minst sagt förbannade. Det gäller att få tag i rollpersonerna innan de hinner avslöja allt de vet om den illegala vapensmugglingen. Därför satsar de nu allt på ett kort. De kommer att följa efter rollpersonerna och försöka döda dem inne på arenan. Ingen av robotarna går att spåra tillbaka till Haugstettner, och det kommer inte att orsaka några problem att "täppa till" det hål som uppstått i tunnelbanan: MétroPol mutas och de andra bolagens L'EntrePol hålls effektivt borta från området, under invändningen att ett företag kan vara inblandat i aktionen. Allt kommer att skyllas på Revolutionsarmén. En hel massa rabalder förstås, om hur Revolutionsarméns robotar gick amok... Naturligtvis inget i jämförelse med hur Paris kommer att se ut den 5:e januari.

Hur filmen hade sett ut...

Hade detta varit en film, regisserad av Steven Spielberg eller någon annan känd action-regissör skulle följande ha skett: Den rollperson som anmält sig skulle efter ett kritiskt ögonblick och många närbilder på förarnas svettiga ansikten, vinna, medan de övriga rollpersonerna försöker gömma sig i publikhavet. I nästa ögonblick sprängs de två plåtportarna till garaget och en Exterminator TechTank vältrar ut på den ganska tomma arenan. (Endast rollpersonens och förlorarens bilar ute.) Det blir en hetsjakt ute på arenan och rollpersonen får verkligen testa sin körduglighet. Snart får några robotar syn på rollpersonerna bland publiken och börjar skjuta vilt och hänsynslöst. Panik utbryter, och rollpersonerna har en chans att smita undan i folkvimlet, dock inte utan att få några skott vinande efter sig.

Rollpersonen i bilen kör runt TechTanken, in i garaget, där han/hon spränger några dörrar och flyger uppför några ramper, innan han slutligen hamnar i den enorma entrén, där han finner att några säkerhetsrobtar skjuter mot honom. Han åker några varv i salen för att hitta en utgång, sladdar och har sig, och bestämmer sig slutligen för att satsa på den breda trappan som leder upp till glasdörrarna vilka utgör huvudingången till Luisard Arena de Combat. I slow motion ser man sedan bilen precis efter att ha lämnat trappans sista steg, naturligtvis från grodperspektiv och med glassplittret flygande åt alla håll och kanter.

Under tiden har någon annan av rollpersonerna smitit undan och står bakom en pelare en bra bit från entrén. Han hör en bil bromsa in nedanför pelaren, och ser hur en man, som han känner igen från Haugstettners källare (Victor), skynda fram till bilen. Mannen säger till chauffören:

"Ut till fabriken. Fort!" Bilen gör en rivstart och försvinner i fjärran.

Känn dig fri att lägga till eller ta bort några händelser. Revolutionen är nära förestående, och staden har de senaste dagarna drabbats av det ena missdådet efter det andra. Tidningarna kommer att frossa i detta, men ingen kommer hinna lista ut hur det egentligen ligger till förrän det är för sent.

Efter alla händelser bör rollpersonerna vara så pass allvarligt skadade/trötta/chockade att de drar sig hemåt för att få läkarvård/vila/en sup. Någon av dem kan ha hört Victor nämna något om en fabrik, och jakten kan börja. Rollpersonerna bör kunna lista ut, med hjälp av en karta och lite företagshistoria, att det är Optotronics det rör sig om. Men innan dess händer något annat...

MORDET PÅ DOYLE

Innan rollpersonerna ger sig av är det möjligt för dig att slänga in denna händelse. Det kan vara tröttsamt för rollpersonerna att tvingas in i så många strider att det vid det här laget bör vara dags för variation. Mordet på Doyle har egentligen ingen betydelse för avslutningen, annat än att Doyle inte kommer att vara närvarande, så om du önskar kan du helt enkelt ta bort denna händelse. Den kan också figurera tidigare i äventyret, om rollpersonerna skulle ha kört fast.

Hur som helst: medan rollpersonerna springer runt som små måltavlor i Paris, har Doyle minsann inte legat på latsidan. Han arbetar hårt med ett fall SécuriPol haft problem med de senaste veckorna. En massa kartor har blivit stulna från Renault. De flesta av kartorna var sekretessbelagda detaljkartor över vissa sektioner inne i Renault. Doyle och flera andra inspecteurs har blivit informerade, men Doyle

är den ende som upptäckt sambandet mellan kartmodulerna. De innefattar alla varsin generator som ger ett stort distrikt ström. Genom att slå ut alla generatorerna kan man lamslå 80% av byggnaden, och dessutom alla externa vapensystem.

Doyle ringer upp sin kollega James Gibson, som arbetar vid terroristroteln, och begär hemligstämplad information av denne, information som kan avslöja vilka ligor som har störst möjlighet att lyckas med en sådan aktion. Han får sin information, men avslöjar också för Gibson vad han kommit underfund med. Olyckligtvis är Gibsons videofon buggad av Guillaume-rörelsen, som gärna vill hålla ett öga på en av sina svåraste motståndare. Detta leder i sin tur till att Epitaph blir kontaktat, och man beslutar att skicka ut en man på ett specialuppdrag...

Klockan 20.15 kvällen den 2:a januari (alternativt 1:a eller 3:e januari) blir rollpersonerna uppringda av George Witman, en av Doyles kollegor på Renault. Han meddelar att Doyle är död, och ber rollpersonerna komma till hans lägenhet.

DOYLES LÄGENHET

Lägenheten är ganska liten, med en trång tambur, ett kök samt ett stort vardagsrum (10x12 m) som är uppdelat i arbetsrum, sovrum och slöarhörna, där en gammal TV, Nokia, huserar framför en brun lädersoffa och ett plexiglasbord. Några tomma ölburkar står och gör märken på bordet. I soffan ligger Doyle. Han har fått ett nackskott av en H&K P7 på mycket nära håll.

På skrivbordet finns en del intressanta saker, bl. a. rapporterna över kartstölderna. l'EntrePol håller på att undersöka lägenheten mycket grundligt. George Witman är också här, och kan förklara att liket blev funnet av honom själv. Han ringde upp Herman (som Mr Doyle heter i förnamn) vid åtta-tiden, fick inget svar, och anlände till lägenheten tretton minuter senare. Han fann då dörren på glänt. Han vet att Doyle höll på att undersöka kartstölderna, men vet inte hur långt han kommit.

På skrivbordet kan man också hitta ett noteringsblock av typen "lämna ett meddelande", uppdelat i fem "bläddderblock" med diverse anteckningar. Om du har ett sådant block, med storleken ca 25 x 12 cm, där varje bläddderblock är 12 x 5 cm, kan du använda det. Annars rådes du använda annat materiel, eller helt enkelt slå för Iakttagelseförmåga för rollpersonerna. På de översta fem lapparna skriver du följande:

1 *Chopstick Garden (16) 1726152033 Ring f.Fr 14-23 vard.* Sedan stryker du ett enkelt streck över lappen.
2 *Sökte dig på kontoret, men du var på lunch. Bio? Ring! Cathy.*
Rita ett litet hjärta längst ned i högra hörnet.
3 Kludda en gubbe på detta blad.
4 *Mountaineer v: 249.*
5 Detta är den viktigaste lappen. Här skriver du med blyerts, ganska hårt: *Bloc Joseus 15567.* Sedan river du ut lappen ur blocket och slänger den. På lappen inunder bör man nu svagt kunna se spåren av blyertspennans framfart. Genom att använda kolkrita eller mjuk blyerts kan man få texten att framträda tydligare.

Förklaringar

1 Chopstick Garden är namnet på en kinarestaurang i Renaults rekreationskvarter. Fredagen den 15:e januari hade Doyle beställt ett bord för två på denna restaurang. Det är Cathys födelsedag. Överstrykningen visar att han redan ringt upp och beställt.
2 Cathy var Doyles älskarinna. Det kan bli svårt att hitta henne, men hon dyker upp självmant den 3:e eller 4:e, då hon fått höra nyheten.
3 Åstadkoms av Doyle under ett samtal med sin chef.
4 Doyle funderade på att köpa en bergsklättrarutrustning åt sin bror Phillip. Phillip bor i San Francisco och är Herman Doyles enda levande släkting. Han är polis vid mordroteln i SF. Han kommer att kontakta L'EntrePol i Paris för att ta reda på vad som händer i utredningen.
5 Efter att ha gått igenom alla rapporterna kom Doyle fram till ytterligare en sak: några av kartorna beskrev kontrollrummen som styrde se gigantiska laserkanonerna på byggnadens utsida. Han visste inte riktigt om det hade något med saken att göra, men beslöt att kolla upp saken. Han skrev därför ned namnet på blocket, där huvudkontrol-

lerna finns, Bloc Joseus 15567. Detta har han inte berättat för inspecteur Gibson. Lappen blev stulen av mördaren, men märken finns kvar på pappret under.

MORDET

Mordet skedde klockan 19.06. Mördaren är naturligtvis en av Epitaphs soldater: herr Werner. Han dyrkade helt enkelt upp låset till lägenheten, smög sig fram till soffan, och sköt Doyle i nacken med en H&K P7, 9 mm, med ljuddämpare. Därefter sökte han igenom skrivbordet, men tog endast med sig den lilla lappen som avslöjade vad Doyle kommit fram till. Naturligtvis använde han handskar. Werner är en professionell mördare. Han gör inga misstag. En kvart senare är även Gibson död. Detta kommer dock inte rollpersonerna få veta om de inte intresserar sig för saken: de har ju ingen aning om att James Gibson är inblandad i affären.

Ledtrådar

Det finns nu en mängd ledtrådar att nysta i. Rollpersonerna kan skaffa en lista över de nummer Doyle sist slog på videofonen dagen innan han dog. De kommer då att få följande information:

11.07	(17) 1264570112	Catherine Meddows
11.30	(17) 1264570112	Catherine Meddows
17.31	(17) 1264570112	Catherine Meddows
18.05	(01) 1139000008	James Gibson

Catherine Meddows är samma person som Cathy. Inget av samtalen till henne besvarades.

James Gibson är också en intressant ledtråd. När (om) rollpersonerna får höra talas om hans död, bör de nog förstå att han hade något med saken att göra. Mr Gibson blev mördad klockan 19.22 på sitt kontor på terroristroteln. Han kom in i sitt rum efter ett besök på toaletten och fick omedelbart en 9mm H&K P7 i hakan. Skottet kom strax därpå. Precis som hos Doyle har mördaren inte lämnat några spår. Dessutom har Gibsons terminal blivit sönderslagen. Lyckligtvis har Mr Gibson backup-filer på de kartor som låg i arbetsminnet när Werner slog sönder den. Vad Werner inte räknat med, är att Gibson har det cybernetiska tillbehöret fotoreceptor inbyggt i höger öga. Gibson har nu alltså ett fotografi av mördaren. Lyckligtvis skadades inte receptorns minne av den kula som genomborrade Gibsons huvud. Det går alldeles utmärkt att koppla det till en monitor och få se Werners fula nuna dyka upp på skärmen. Har man sedan tillgång till vissa register (som George Witman har) kan man spåra ansiktet till dess rätte ägare: Adolf Werner, tysk elitsoldat, tidigare dömd för ett tiotal mord, mordbränder etc, etc...tillhör en elitstyrka, ägd av några av Berlins största företag, kallad Epitaph.

Fotografiet har dessutom fått med en mycket intressant sak: Werners handled är alldeles rödflammig, och täckt av små, blå-röda hudflagor. Med ett lyckat slag för Medicin inser man att inflammationen uppkommit i kontakt med det kemiskt renande ämnet TRNC i luft eller flytande form. TRNC förbjöds 2086, och användes dessförinnan bland teknik– och elektronikföretag, framför allt i Skymningszonen där spridningseffekterna inte var lika påtagliga. 2086 förbjöds TRNC även där, eftersom personalen utvecklade svåra hudskador av att vara i ämnets närhet. Det senast kända företag som använde TRNC i Paris var Optotronics, som var underleverantör åt Haugstettner fram till 2070 då fabriken slog igen.

Werner befinner sig vid det här laget redan ute vid Optotronics fabrik, tack vare det snälltågssnabba tunnelbanetåget.

CATHERINE MEDDOWS

Miss Meddows är en av de många invandrande Normandie-bor som fått jobb som sekreterare och tolkar hos många direktörer och underchefer. Hon bor i Renaults bostadskomplex, 543 Rue Matell (våning 116), och arbetar som sekreterare åt Henri Tinot, en chef på en av Renaults många laboratorieavdelningar. Hon har känt Doyle i ett halvår, och förhållandet har varit lite händelselöst de sista veckorna. Doyle blev mer och mer upptagen av sitt arbete, och de gick mest på bio tillsammans, och kanske för att äta någon gång. Catherine har en nyckel till Doyles lägenhet, och hon var inne i den vid ett tillfälle under dagen, efter att först ha sökt Doyle på kontoret. I lägenheten hämtade hon en bok hon glömt kvar, och skrev en lapp åt Doyle. Boken är skriven av Stéphanie Roi och



heter *"The Sexual Behavior of Rats When Covered With Greyish Slime, and Other Disgusting and Abnormal Stories"*. (En mycket bra bok, för övrigt. Anser Catherine Meddows.)

Catherine vet inget om Doyles arbete, annat än att det är väldigt farligt. Hon blir förtvivlad när hon får veta att Doyle är död, och rollpersonerna kan komma att få trösta henne, när hon faller samman hysteriskt gråtande. Hon väntar sig att bli utfrågad i stil med: "Vet du om han hade några fiender?" (Varpå hon naturligtvis svarar: "Vem skulle vilja döda Herman? Snyft...".) och: "Träffades ni ofta?". (När äventyret provspelades första gången var första frågan RP:na ställde: "Vad har du för dig ikväll då, jag vet ju att du är ledig..." Hon blev inte glad.)

Catherine är ett praktexemplar av det klassiska våp som finns i de flesta äventyrsfilmer.

PHILLIP DOYLE

Phillip har inte träffat sin bror på mycket länge och har ingen aning om vad han sysslar med, annat än att han är inspecteur på SVOT Renault i Paris, och att han är en mycket skicklig polis. De hade nyligen återupptagit kontakten, och Herman hade faktiskt lovat att komma över i slutet av januari. Phil hotar med att komma över till Paris för att hjälpa till, men han hinner inte långt innan Revolutionen bryter ut. Eftersom sanningen bakom mordet inte kommer fram i pressen kontaktar Phillip rollpersonerna efter Revolutionen och vill veta vem som ligger bakom det. Hur detta slutar är upp till dig att avgöra.

ROLLPERSONERNAS ÅTGÄRDER

Rollpersonerna kan meddela sina upptäckter till George Witman, som då kommer att sätta hård bevakning på generatorerna. Detta kommer i framtiden att förhindra Epitaph från att spränga dem i luften.

SLUTSKEDET

Det bör vara för- eller eftermiddag den 3/1 när rollpersonerna ger sig av mot Optotronics fabrik. Detta är slutskedet i **deras** uppdrag, och kan naturligtvis inte överlåtas på L'EntrePol eller SécuriPol. Det finns inga direkta bevis, och att övertala någon inspektör skulle bara leda till att en byråkratisk process igångsätts.

Räkna med att rollpersonerna har 48 timmar på sig innan Operation Bismarck drabbar Paris. Resan till fabriken kommer att ta tio timmar, och när de kommer fram har trupperna redan börjat marschera mot Paris, via tunnelbanan. Resan tillbaka tar tio timmar, och rollpersonerna har alltså 28 timmar att spendera på andra händelser. Denna tid kan försvinna i Paris, eller i Optotronics. Om rollpersonerna beslutar sig för att **inte** åka ut till fabriken, eller försöka ta sig ned till tunnelbanan igen, får SL lägga in egna händelser, som bör utgå från vad Haugstettner och Epitaph företar sig. Därför kan det vara viktigt för SL att veta de olika organisationernas målsättningar:

Haugstettner Electronics har inga politiska intressen vad gäller Revolutionen. De har inte förhandlat med politiker, utan snarare strateger, och kunnat "köpa" sig in i revolutionen. Förmodligen skulle Guillaume Éluard inte gått

med på affären om det inte vore för de bistånd som företaget kan ge honom. Haugstettner vill se de franska företagen på knä. Man överlåter själva grovjobbet åt Guillaume-rörelsen och Epitaph.

Epitaph har som mål att eliminera allt och alla som kan tänkas hota Revolutionens framgång. De lyder under tyska överbefälhavare men har mycket fria händer, och gör gärna sina egna små utredningar och uppdrag. Truppernas egentlige ledare är Överste (Oberst) Victor Wentel.

Den tyska delegationen övervakar de tyska intressena, och har kontroll över de militära styrkorna, i samarbete med den underjordiska rörelsen, som dock saknar välutbildad personal. Delegationens mål är att i skuggan av Haugstettner och Guillaume-rörelsen styra Revolutionen åt rätt håll. Observera att Haugstettner **inte** har sänt ut denna trupp. De är utsända av företag i Berlin. Delegationen tar order därifrån.

Guillaume-rörelsen har som mål att genomdriva en radikal förändring av styret i Paris, gärna med våld. Man vill förbättra förhållandena för folket.

De övriga företagen i Paris har på känn att Revolutionen är nära förestående, och planerar att utöka polismakten redan i början av februari. Man kan i Tuilerierna inte drömma om att Revolutionsarmén skulle kunna samordnas så snabbt. Dessutom anser man att de odisciplinerade styrkorna inte skulle ha en chans mot la Cités starka försvarsanordningar.

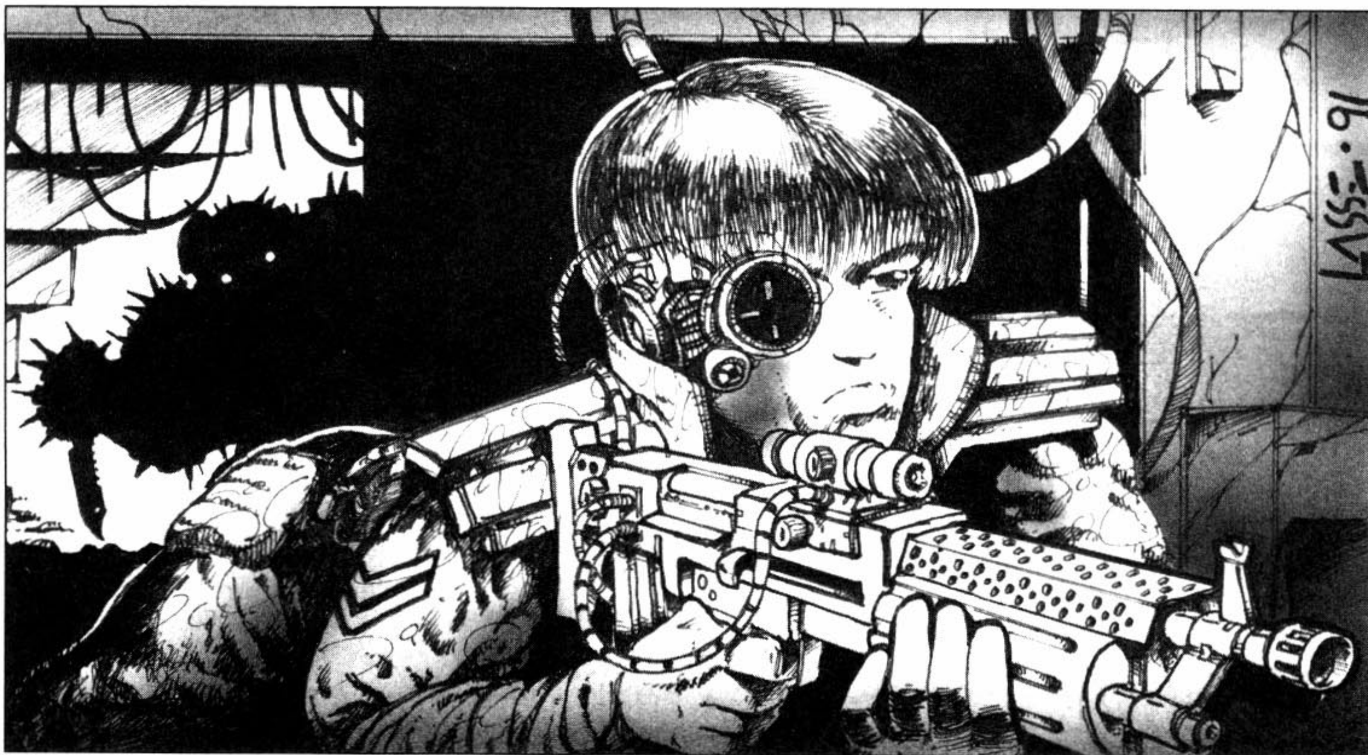
Händelser som rollpersonerna kan råka ut för i Paris skulle kunna vara:

- Någon/några ur Epitaph utsänds för att förhindra att man lyckas knäcka chiffret rollpersonerna fann i Konrads lägenhet.
- I den desperata jakten på rebeller misstänks en av rollpersonerna. Kommer det sedan fram att denne har någon form av mutation, är en robot, eller har kriminellt förflutet görs processen kort: nackskott. Rollpersonens anhöriga betalar kulan. Rollpersonerna bör få en chans att förhindra detta. (Processen alltså, inte betalningen.)

SABOTAGE

Om rollpersonerna ska bege sig till Optotronics kommer Epitaph att försöka stoppa dem. Här följer en del förslag till tyskarnas metoder:

- Bomb i bilen. Ansluten till växellådan, fjädringen eller startnyckeln. Alla som befinner sig i bilen när den exploderar tar 32T6 i skada. Alla som befinner sig inom fem meter från bilen tar 18T6 i skada. Mellan 5-15 meter ifrån tar man 2T8 T6:or i skada, och



mellan 15-25 meter 1T4 T6:or. Med Iakttagelseförmåga eller någon lämplig mutation går det att upptäcka att någon har snokat runt i bilen och lagt in lite småprylar.

- Prickskytt. Första skottet bör missa, eller träffa i oväsentlig kroppsdel.
- En föga regelrätt gatustrid, med inhyrda gatugäng med sympatier för Revolutionen. (Finns många sådana i Paris.)

Vid det här laget är man vettskrämd på Haugstettner. Epitaph har meddelat styrelsen att de som ställde till med kalabaliken i källaren var anställda av Renault. Åtgärder kommer att genomföras för att göra livet svårare för rollpersonerna. Haugstettners metod är att agera i det fördolda, försiktigt och utan att riskera någonting. En kropp blir funnen, och en av rollpersonerna sågs i närheten. Hans fingeravtryck finns överallt. Dessutom blev han förmodligen mördad av rollpersonens vapen. Eller kanske finner man stulen, hemlig information i rollpersonernas lägenhet. Kanske ett par kartor...

Stannar rollpersonerna länge i Paris, kan det bli längre än de tror.

FÄRDEN

Tja, så kom vi hit ändå. Resor, resor, resor; med slumpmässiga möten och ointressanta naturförändringar. Men det är ju nästan tradition, så varsågoda:

MÖTEN

1. Korvkiosken

En uråldrig, vit korvkiosk, ägd av två mutanter, står till höger på vägen. Kiosken är sjaskig och korvarna hälsovidriga. Priserna är hutlösa: 50 NF för en korv med bröd. 25 ytterligare om man inte vill ha den OTF (On The Floor).

Scen: "Vill du ha den OTF eller inte?"

"Vad är OTF?"

"Slask..."

De två mutanterna heter Arckenholtz och Hamlet, bär avsågade hagelgevär (65%) och är tämligen övermodiga. Arckenholtz äger en syntetisk papagoja vid namn Woodhouse. Woodehouse kan tala och har lärt sig säga:

"Banzai"

"Woodehouse wants hot dog"

"We're the new kitchenstaff, sucker"

"Oh, my. That's pretty disgusting"

och kan vissla de första sju tonerna av marseljäsen (det spricker på åttonde).

2. The Black Wheels

De Svarta Hjulen är en av de motståndsrörelser som finns i framförallt södra Frankrike. De kämpar för ett franskt Frankrike utan inkräktare från Normandie, Tyskland eller Belgien. Motståndsrörelsen hade tidigare ett starkt fäste i Paris, men splittrades efter en rad razzior och arresteringar som följd av vissa idealförslappningar i ledningen. En del har flytt och upptagit ett fredligare liv, medan andra har omorganiserat sig i grupper utanför staden. En sådan grupp är The Black Wheels (De Svarta Hjulen). De kör omkring på svartmålade motorcyklar och bränner och mördar allt som inte är franskt. De bär vapen som de funnit eller stulit. De vanligaste är kedjor, knogjärn, träklubbor (skadar som baseballträ), revolvrar samt k-pistar. Hagelgevär är inte heller ovanligheter. De har mellan 40–70% på vapnen, och är vanligtvis 1T10+10 stycken.

Scen: *"Svagt någonstans ifrån tycker ni er kunna höra ett monotont, dovt knattrande ljud..."*

3. Den döve

Någonstans ute i vildmarken finns en halvtokig pensionär och hans lastbil. Det är väl egentligen inget underligt med detta. Pensionärer finns det gott om, och det skulle ju snarare betraktas som underligt, om det inte var någon av dem som hade en lastbil. Saken är dock den att lastbilens flak är lastad med en högtalarutrustning som skulle få Dr Emmet Browns utrustning att likna en papperstratt.

Det är inte många som känner den gamle mannen till namnet, trots att han var en av sjuttiotalets mest berömda rockstjärnor. Han gick då under artistnamnet T.R.O.P., vilket sägs ha stått för "The Reincarnation Of Presley", men det är tvivelsamt hur mycket sanning som ligger i detta. Han riktiga namn är Charles Raist. Han reste på turnéer med en enda hitlåt: "See you later, you snout-nosed, long-tailed Mexican terrier." I brist på inspiration blev han halvgalen, och började sin enmansturné i Skymningslandet. Lastbilen bär texten "LET'S

ROCK EVERYBODY", i blåflagnande bokstäver, och från dess flak kan man höra "See you later, you Mexican, short-legged, long-tailed, snout-nosed terrier" på miltals avstånd. Kommer en hörande varelse inom femton meter från lastbilen, blir han/hon stendöv. Som en följd av detta är naturligtvis Charles Raist döv. Han kan dock sjunga med i texten, eftersom han känner vibrationerna från högtalarna.

Mr Raist kommer att förfölja rollpersonerna så länge och fort han kan.

Scen: *"Vänta bara tills jag sätter på surround-effekten!"*

OPTOTRONICS FABRIK

Det är förmodligen kväll eller natt när rollpersonerna når fabriken. Om de inte sovit under färden bör de vara ganska trötta nu. Är de någorlunda vettiga lägger de sig ned och sover några timmar innan de ger sig in i byggnaden. Under tiden kan Du och jag ta oss en titt på vad fabriken kan erbjuda...

INVÅNARNA

Just för tillfället är det ganska tomt i fabriken: trupperna har sedan länge marscherat iväg genom tunneln. Den tyska delegationen finns här, liksom en del av Epitaph. Förutom tyskarna finns här även ett gäng mutanter som vaktar området. Mutanterna slog sig ned i farbiken när den övergavs, och "kom sedan i vägen" för Revolutionen i samband med truppförflyttningar till Haugstettner. Man beslöt dock att samarbeta med dem hellre än att slåss mot dem. Gruppen består av 26 mutanter och 8 psi-mutanter. Ledaren är en amerikansk psi-mutant vid namn Jésus, men blygsam som han är, kallar han sig bara för "Den Fullkomlige".

Den Fullkomlige är en mycket speciell psi-mutant. Han besitter alla de mentala mutationerna beskrivna i reglerna, men även de mentela defekterna, utom Låg smärttröskel, Obeslutsamhet och Mentalt sammanbrott. Han besitter även de fysiska mutationerna Elementmotstånd, Energikropp, Osynlighet, Infrasyn, Styrka, Snabbhet och Pyrohali. Hans Pyrohali fungerar på ett särskilt sätt: den har fem "magasin". Varje magasin ger 3T6+2 i skada. Genom att utlösa två magasin på en gång gör den 6T6+4 i skada, o. s. v. upp till maximala fem magasin: 15T6+10. Eldkvasten är då 30 meter lång. Magasinen laddas med en hastighet av tre timmar per magasin. Den Fullkomlige är så pass muterad att han har blivit tokig. Han strävar efter absolut harmoni, och tror att harmonin och naturen hör samman (en farlig tanke på 2090-talet). Av tyskarna lovades han ett växthus med äkta växter, under förutsättning att de fick utnyttja fabriken, och att hans mutanter vaktar den mot inkräktare. Den Fullkomlige läste tyskarnas tankar, påpekade stilla att han **inte** tänkte bli tulpanmull, vilket fick önskvärd effekt: växthuset är under uppförande.

KORT BESKRIVNING AV FABRIKEN

Fabriken består av ett tiotal byggnader omgärdade av ett tjugo meter högt stängsel. Stängslet är strömförande (ger 8T10 i skada vid beröring) och garderat av 20 vapentorn med pulslaserkarbiner (den nya sorten). Karbinerna är kombinerade med sensorer som uppfattar infraröd strålning samt rörelser med hjälp av sonar. De skjuter utan att behöva kontrolleras. Observera att inga torn skjuter mot vägen. Karbinerna har 60% på att träffa och skjuter automateld eller treskottssalvor. Tornen tål 150 KP och har ett pansar på 25.

1. Vakttorn

Vakttornet är 25 meter högt, av betong. Högst upp har man utsikt över stora delar av fabriken och vägen. Här sitter vanligtvis fem mutanter vakt. Här finns även strålkastare, fem monitorer som ger överblick runt stängslet, tre Lanze och tio raketer samt en M2HB med tio magasin. Vakterna är inte särskilt smarta, men släpper inte in någon utan att fråga Den Fullkomlige först. De känner ingen lojalitet mot tyskarna, utan lyder endast under Den Fullkomlige. Porten intill vakttornet är inte alltför svår att forcera. Det kommer dock att leda till alarmföljder att spränga den.

2. Lagerlokal

Denna lagerlokal håller tyskarna på att bygga om till växthus. Här finns mängder av enorma glasrutor. Ingen är här för tillfället, eftersom de flesta befinner sig i Paris eller på väg dit.

3. Fabriken

BOTTENVÅNINGEN: Tomma fabrikslokaler.

UNDERVÅNINGEN: Nås med varuhissar eller trappor. Vaktas av sju mutanter och två män ur Epitaph. Här står massor av lådor innehållande diverse vapen som inte kommer att användas under Anfallet. Här finns en hel del att hitta.

4. Provisoriska bostäder

Tomma nu, men inrymde 3000 soldater som nu är på väg till Paris, om de inte redan är framme.

5. Bostäder

Här bor den tyska delegationen, Epitaph, mutanterna och inte minst: Den Fullkomlige.

6. Nöjes- och fritidsområde

Spelhallar, barer, affärer, sexklubbar, allt finns här, och allt är igendammat och tomt. De nära 5.000 arbetarna på fabriken kunde roa sig här i stället för att åka ända in till Paris.

BOSTADSKOMPLEXET

Till komplexet finns fyra ingångar, som alla döljer långa korridorer vilka möts i ett stort åttkantigt rum. Längs med korridorerna finns dörrar som leder vidare in i komplexets bostäder. Det åttkantiga rummet är den gamla entréhallen med receptionsdiskar, några små affärer och en liten restaurang vid namn "Restaurant Fourcross". Den nordvästra väggen har blivit rensad, och här finns i stället en tre meter hög stentron. Tronen står på toppen av en bred marmortrappa, vilken vaktas av åtta stridsrobotar. I tronen sitter vanligtvis Den Fullkomlige. Om rollpersonerna anländer hit kommer Den Fullkomlige att inleda en diskussion med dem, och försöka snärja dem en efter en, på telepatisk väg. Han nyttjar sina mutationer utan problem, och kan använda två stycken samma SR, och ändå agera fullt normalt. Om Du spelat fantasy-rollspel, kan du jämföra Den Fullkomlige med en drake: lömsk, egoistisk, girig, intelligent och livsfarlig.

I anslutning till entréhallen finns generatorrummet, vilket ger ström till hela fabriken, inklusive stängslet, vapentornen och alla ljuskällorna. Någon nödgenerator har inte hunnit bli installerad. Tunnelbanan får sin ström från Haugstettner.

HÄNDELSERNA HOS OPTOTRONICS

Hur rollpersonerna än gör när de ankommer till Optotronics, kommer de inte kunna förhin-



dra Anfallet härifrån. Rent speldramatiskt sett är fabrikens enda syfte att invagga rollpersonerna i den falska förhoppningen att det är äventyrets klimax. Det finns fortfarande en del vapen kvar här, så det är möjligt att rollpersonerna tror att de nått sitt mål, att leta reda på vapenlagret. Om rollpersonerna inte har den ringaste aning om vad som egentligen pågår, kan de också snappa upp en del ledtrådar om de förhör någon viktig person (d.v.s. Jésus). Hur mycket rollpersonerna behöver få veta beror på hur mycket de redan klurat ut. SL avgör.

Däremot är fabriken en intressant plats, och ger oanande möjligheter för en strid, med tanke på invånarna. Den Fullkomlige är en suverän motståndare. Var inte rädd att vidareutveckla vissa mutationer för att få en bättre effekt. Den Fullkomlige skulle kunna vara en person som återkommer i en rad äventyr.

Detta är också rollpersonernas chans att "ge igen" för allt de råkat ut för i Paris. Epitaphs centralgrupp finns här, liksom den tyska delegationen. (Gisslandrama?) Det hela kan sluta på två sätt:

1 Rollpersonerna dör.
2 Rollpersonerna lämnar Optotronics (blivande ruinstad). Explosioner och eldslågor täcker horisonten bakom dem, när de i sin terrängbil slirar ut genom den uppsprängda porten, på väg tillbaka mot Paris...

Sedan finns det naturligtvis ett hundratal varianter **mellan** dessa två, men några andra aspekter finns knappast. Går allt väl är rollpersonerna på väg tillbaka mot Paris redan efter några timmar. De har vid det laget i stort sett krossat de tyska förhoppningarna om en maktposition i Paris, ifall den tyska delegationen är utplånad.

PARIS IGEN

Rollpersonerna bör vid återkomsten till Paris anse att uppdraget är slutfört och att äventyret är över. Knappast. Kanske vet de att ett Anfall kommer att ske snart, och gör de det har de varit skickliga. Det mest effektfulla för äventyret vore om följande scen utspelas:

De trötta rollpersonerna kommer till sin lägenhet efter striderna vid Optotronics. De har lämnat in sin rapport och meddelat att uppdraget är slutfört. De dukar hastigt fram lite kvällsfika för att stilla kurrande magar, och medan ölburkar öppnas hörs ett pipande ljud från den lilla hemterminalen. Den har knäckt koden som fanns i herr Konrads lägenhet. Rad för rad rullas meddelandet upp på skärmen.

Det är då åtta timmar kvar till Operation Bismarck.

OPERATION BISMARCK

Anfallet är begynnelsen till Revolutionen. Anfallet sker i fyra etapper:

1 Stormningen av Renault.
2 Strömtillförsel till viktiga militärt intressanta byggnader avbryts, via cyberkosmos.
3 MétroPols huvudkvarter sprängs.
4 Hamn och flygplats kontrolleras.

Genomförs detta behövs inte mycket mer för att Operation Bismarck ska lyckas. Stormningen av Renault är den viktigaste punkten i programmet. Det är både en psykologisk och strategisk vinst i att pacificera Paris största och mäktigaste bolag.

När Anfallet är över tar Revolutionen vid. Guillaume Éluard kommer med hjälp av de tyska storföretagen att återuppbygga Paris, och ersätta den forna styrelsen med ett råd. Detta hör naturligtvis framtiden till.

När Anfallet kommer har rollpersonerna några möjligheter att välja på. De kan antingen varna styrelsen, som då kommer att vara ute ur Paris på mindre än tio minuter. Renualt kommer att räddas, och rollpersonerna blir hjältar. Revolutionen avstannar innan den ens hunnit starta. Detta alternativ är naturligtvis det bästa. Svårigheten ligger i att hitta någon att snacka med, och därefter att övertyga denne om allvaret i vad man säger. Låt rollpersonerna svettas lite. Det är trots allt bara åtta timmar kvar...

Den andra varianten består i att rollpersonerna försöker ta sig ut ur Paris själva, eller att de helt enkelt inte bryr sig om att meddela sina överordnade. Detta är naturligtvis en smula egoistiskt, och de bör straffas av SL på lämpligt sätt. Om styrelsen inte underrättas finns det tre möjligheter för vidare händelseförlopp:

1 George Witman lyckas knäcka koden, och överlämnar den till styrelsen. Han blir hjäl-

te, och tar åt sig all ära. Rollpersonerna glöms bort helt och får i bästa fall en klapp på axeln om de gör sig påminda. I värsta fall får de varsitt nackskott eftersom de vet alldeles för mycket om Renaults säkerhetsanordningar.

2 Operation Bismarck lyckas. Revolutionens blodiga dagar är i antågande, och rollpersonerna finns förmodligen ganska högt upp på dödslistan...
3 Operation Bismarck misslyckas, trots allt. Ingen kommer att minnas rollpersonerna.

PERSONER

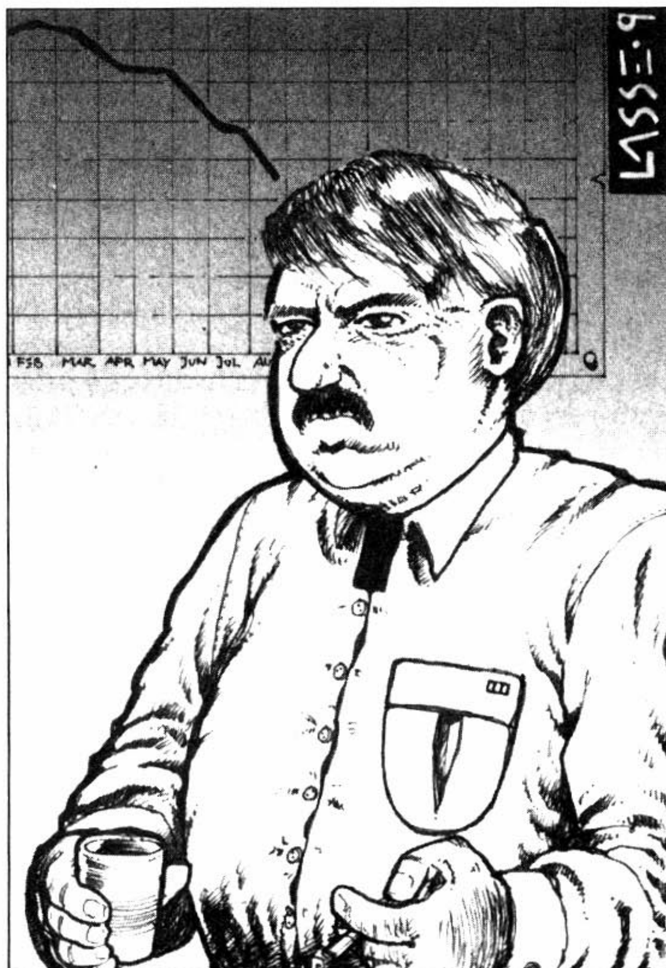
C. F. MARTIN

Martin är en erfaren affärsman. Han känner gatan och dess invånare. Han är en man som ser sina ungdomsdrömmar försvinna, och i stället hamnar i den situation som han fruktat: ogift, fet och gråhårig.

När man från Haugstettner Electronics ställde förslaget om en sammanslagning av Haugstettner Electronics och RCE blev Martin naturligtvis överförtjust. Han såg faran, men tog risken. Han är inte lätt att lura, och är en god människokännare, och trodde sig ha rätt i det här fallet (ack, så fel han hade). Han är inte svår att övertyga och för tillfället är han ganska lättpåverkad. Han misstänker nämligen att Haugstettner Electronics har något fuffens för sig. Det är möjligt att han tänker lyssna på vad rollpersonerna har att säga.

STY	9	INT	15	PER	11
SMI	10	STO	10	FYS	7
MST	12	SB	—	KP	17

Förflyttning: 17 m
Klass: NOM
Ålder: 56 år
Huvudhand: Höger
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 65%, Engelska 70%, Franska 100%, Japanska 30%
Viktig utrustning: Portacomp, noteringshäfte och adressbok
Cybernetik: Ingen



FLYTTKARLAR

Från Defarblome. Alla är medvetna om det illegala de företar sig. De flyr helst om det blir strid.

STY	16	INT	9	PER	10
SMI	13	STO	14	FYS	14
MST	12	SB	1T4	KP	28

Förflyttning: 27 m

Klass: NOM
Ålder: 20-35 år
Huvudhand: Höger
Väsentliga färdigheter: Lyfta låda 80%, Lyfta piano 65%, Lyfta annat otympligt objekt 50%, Undvika 40%, Rörliga manövrer 50%, Markfordon 60%
Viktig utrustning: Bärremmar, handskar
Cybernetik: Ingen

TRUPP 5

En grupp ninjafixerade typer med fanatisk blick. De lyder sin ledare IOX blint.

STY	20	INT	10	PER	6
SMI	21	STO	14	FYS	15
MST	6	SB	1T6	KP	29

Förflyttning: 36 m
Klass: NOM
Ålder: 25–35 år
Huvudhand: Höger
Väsentliga färdigheter: Rörliga manövrer 70%, Enhands närstridsvapen 65%, Kastvapen 75%, Obeväpnad strid 90%, Tvåhands närstridsvapen 75%, Pistol 75%, Automatvapen 80%, Undvika 80%, Gömma sig 60%, Simma 60%, Iakttagelseförmåga 65%
Utrustning: Trästav, Uzi, två extra magasin, två sömngasgranater, svarta kläder, en splittergranat
Cybernetik: Hyperaktivator, IR-öga, Stålskalle, Gasfilter

IOX

IOX följer inte normala speldata, eftersom han är robot. Han har kvar vissa humanoida drag, och genetiskt material på vissa ställen, där det varit onödigt att ta bort. Bortsett från dessa fläckar med halvruttnat kött är han en stridsmaskin. Han är intelligent, taktisk och livsfarlig.

STY	40	INT	11	PER	3
SMI	22	STO	20	FYS	18
MST	15	SB	3T6	KP	38

Förflyttning: 32 m
Klass: ROB
Ålder: 11 år
Väsentliga färdigheter: Automatvapen 95%, Enhands närstridsvapen 90%, Gevär 90%, Kastvapen 90%, Obeväpnad strid 95%, Pistol 90%, Undvika 60%, Rörliga manövrer 70%, Fixare 55%, Elektronik 50%, Iakttagelsegförmågor 90%, Gömma sig 80%, Tvåhands närstridsvapen 80%
Utrustning: Tung stridsrustning + naturligt skydd på 12p, M60 (kulspruta), fem splittergranater, två tårgasgranater samt en Lanze raketgevär och tre raketer
Robotech: Frätskydd, Hyperaktivator, IR-öga, Sonar, Bepansring, Extrastyrka, Järnhand, Lasersikte, Stålskalle (effekterna av dessa tillbehör är inräknade i värdena ovan, förutom för Stålskalle)

ZACHARIAS KONRAD

Alias Tssig. Konrad är spion, och ganska stolt över det. Han njuter av sitt dubbelliv. Efter att ha sett alldeles för många spionthrillers och läst alldeles för många le Carré har han nu blivit så iskall att han faktiskt betraktar sig själv som en professionell spion. Han kommer att försöka agera professionell i varje möjligt tillfälle. Zacharias skulle dock aldrig klara av något sådant, hans hjärta är för svagt.

STY	12	INT	13	PER	12
SMI	10	STO	11	FYS	7
MST	11	SB	—	KP	18

Förflyttning: 17 m
Klass: NOM
Ålder: 49 år
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 160%, Automatvapen 65%, Engelska 75%, Tyska 100%, Franska 100%
Utrustning: Portacomp, cigaretter (kedjerökare)
Cybernetik: Triggad

JULES TRIPETTE

En sofistikerad, erfaren och iskall informatör. Jules tillbringar 24 timmar om dygnet med en enda sak: att överleva. En informatör lever inte länge om han inte är väldigt försiktig och klyftig. Han lämnar inte ifrån sig information hur som

helst. Till 99,87% säkerhet kommer han att överleva den eventuella Revolutionen, och sedan till 39,4% säkerhet dyka upp i ett framtida äventyr…

STY	18	INT	18	PER	14
SMI	15	STO	15	FYS	20
MST	14	SB	1T6	KP	35

Förflyttning: 35 m
Klass: ROB
Ålder: 17 år
Väsentliga färdigheter: Fixare 100%, Datorkunskap 50%, Fingerfärdighet 90%, Förfalskning 100%, Gömma sig 80%, Rörliga manövrer 85%, Iakttagelseförmåga 90%, Markfordon 65%, Flygfordon 40%, Överlevnad 95%, Övertyga 75%, Engelska 100%, Franska 100%, Japanska 100%, Tyska 95%, Automatvapen 65%, Pistol 90%, Gevär 55%, Kniv 70%, Undvika 90%
Utrustning: Nålpistol (sövande), Minilaser, S&W M29 + 2 extra mag
Robotek: Fotoreceptor, IR-öga, Sekundärminne, Sonar, Elektroder, Magnethand, Audioaugmentor

EPITAPH

De tyska elitsoldaterna. OBS! Viktor Wentel tillhör inte denna beskrivning.

STY	20	INT	13	PER	7
SMI	23	STO	16	FYS	20
MST	14	SB	1T6	KP	36

Förflyttning: 43 m
Klass: NOM
Ålder: 25–30 år
Väsentliga färdigheter: Automatvapen 90%, Gevär 90%, Pistol 90%, Undvika 75%, Kniv 90%, Rörliga manövrer 90%, Fingerfärdighet 55%, Simma 70%, Överlevnad 80%, Engelska 65%, Tyska 100%, Franska 25%, Japanska 30%
Utrustning: Sammansättningen beror på uppdraget. I strid vanligtvis kevlarrustning (lätt stridrustning) och reflec, tio regen, tre mendator, sju combatin, tre enduran, och en laserkarbin. De kan även vara utrustade med Galil, H&K Machine Pistol mod/25 med ljuddämpare och en del splittergranater.



Cybernetik: Audioaugmentor, Cyberjack, IR-öga, Gasfilter, Hyperaktivator, Lasersikte, Sonar (effekterna av dessa tillbehör är inräknade i värdena ovan)

VICTOR WENTEL

Victor kommer ursprungligen från den mutantstam som i stort sett utplånades av tyska trupper utanför Berlin –79. Han togs som krigsfånge, men rymde och lyckades av en slump ta sig in i Berlin, där han blev upphittad av en officer i den stolta tyska armén. Han visade stor talang, och nu, några år senare är han ledare för en av elitstyrkorna: Epitaph. En del säger att han är ett geni, andra att han haft tur. Och tur är just vad han har. Victor har nämligen den unika mutationen TUR. Den fungerar så att Victor klarar sig undan i nästan varje situation. Speltekniskt visar det sig på följande sätt: Han gör perfekt när han slår under en femtedel av sitt CL. När andra använder färdigheter som är negativa för honom, lyckas de bara om de slår under en femtedel för sin CL. Dessutom tredubblas fummelchansen för motståndaren.

Victor är kall, men behöver inte sköta sig ordentligt för att klara sig undan. Han litar på sin tur, och har de senaste åren blivit mycket vidskeplig. Han går aldrig under en stege om han kan undvika det.

STY	23	INT	11	PER	12
SMI	25	STO	14	FYS	20
MST	18	SB	1T6	KP	34

Förflyttning: 45 m
Klass: MUT
Ålder: 35 år
Väsentliga färdigheter: Fixare 65%, Simma 90%, Överlevnad 90%, Iakttagelseförmåga 90%, Övertyga 75%, Gömma sig 90%, Rörliga manövrer 95%, Engelska 65%, Tyska 100%, Franska 45%, Automatvapen 100%, Enhands närstridsvapen 75%, Pistol 100%, Gevär 100%, Undvika 140%, Obeväpnad strid 80%, Kniv 65%
Utrustning: Vanligtvis en laserkarbin, tio regen samt en del ammo. Har han ett fordon brukar han även medbringa sin M2HB. Han bär kevlar. (Lätt stridsrustning.)
Mutationer: Tur, Styrka, Snabbhet, samt defekten Vidskeplighet
Cybernetik: Hyperaktivator, IR-öga

ENTREPOL

Brutala fransoser.

STY	12	INT	12	PER	14
SMI	10	STO	14	FYS	14
MST	10	SB	1T4	KP	27

Förflyttning: 24 m
Klass: NOM
Huvudhand: Höger
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 65%, Elektronik 50%, Flygfordon 70%, Första hjälpen 35%, Iakttagelseförmåga 65%, Markfordon 45%, Automatvapen 75%, Obeväpnad strid 75%, Pistol 75%, Undvika 75%
Viktig utrustning: Laserpistol, ficklampa, syntirep, första hjälpen-set, handklovar, ballistisk väst
Cybernetik: IR-öga, lasersikte, radioutrustning

SÄKERHETSROBOTAR

STY	24	INT	7	PER	6
SMI	9	STO	16	FYS	18
MST	10	SB	1T6	KP	34

Förflyttning: 27 m
Klass: ROB
Ålder: 8 år
Huvudhand: Dubbelhänt
Väsentliga färdigheter: Bära rustning, Automatvapen 60%, Gevär 80%, Pistol 70%, Undvika 50%, Rörliga manövrer 50%, Iakttagelseförmåga 75%
Viktig utrustning: Laserkarbin, bedövningspistol, 10 magasin till varje vapen, granatgevär med 5 sömngasgranater och 5 spränggranater, tung stridsrustning
Roboteknik: Sonar, radioutrustning, IR-öga, fotoreceptor

STRIDSROBOTAR

Skillanden mellan säkerhetsrobotar och dessa stridsrobotar är att stridsrobotarna är skickli-

gare, intelligentare, bättre utrustade och ser ut som Arnold Schwarzenegger. (Samma modell.)

STY 40	INT 15	PER 5
SMI 12	STO 20	FYS 30
MST 10	SB 3T6	KP 50

Förflyttning: 40 m
Klass: ROB
Ålder: 8 år
Huvudhand: Dubbelhänt
Väsentliga färdigheter: Automatvapen 90%, Gevär 90%, Undvika 65%, Pistol 90%, Rörliga manövrer 60%, Iakttagelseförmåga 75%, Enhands närstridsvapen 70%, Tvåhands närstridsvapen 70%, Obeväpnad strid 70%
Viktig utrustning: Laserkarbin och kulspruta med 10 magasin vardera. Granatkastare med 30 granater samt en tung stridsrustning
Robotek: Sonar, radioutrustning, IR-öga, lasersikte

DIPLOMATERNA

De tyska diplomaterna är byråkrater, strateger och affärsmän som övervakar sina intressen i Revolutionen. De litar på att Epitaph skyddar dem, vilket inte är till hundra procent säkert. Epitaphs primära uppgift är att se till att Operation Bismarck kan genomföras.

STY 8	INT 14	PER 14
SMI 10	STO 11	FYS 10
MST 12	SB —	KP 21

Förflyttning: 20 m
Klass: NOM
Ålder: 30–60 år
Huvudhand: Höger
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 70%, Elektronik 50%, Iakttagelseförmåga 60%, Övertyga 75%, Engelska 75%, Tyska 100%, Franska 75%, Japanska 80%, Undvika 30%
Utrustning: Portacomp, anteckningsblock
Cybernetik: Några har mioplant och lingoterminaler

DEN FULLKOMLIGE

Alias Jésus. Se beskrivningen vid Optotronics. Om man vill ha en exaktare beskrivning av Jésus, bör man ta en titt på Kejsar Ming (se Flash Gordon — the Movie.)

STY 20	INT 20	PER 3
SMI 17	STO 16	FYS 28
MST 45	SB 1T6	KP 44

Förflyttning: 45 m
Klass: PSI
Ålder: 56 år
Huvudhand: Vänster
Väsentliga färdigheter: Fingerfärdighet 70%, Iakttagelseförmåga 95%, Simma 50%, Övertyga 105%, Rörliga manövrer 75%, Engelska 100%, Spanska 100%, Japanska 100%, Tyska 100%, Franska 100%, Kinesiska (mandarin) 100%, Automatvapen 85%, Gevär 85%, Undvika 100%, Pistol 95%, Botanik 100%, Zoologi 100%, Enhands närstridsvapen 130%
Utrustning: En bred och stor kåpa, och under den vanligtvis en ballistisk dräkt. Han bär också ett monofilamentsvärd (skada 10T6) i ett svärdsfäste, samt en gausspistol innanför kåpan
Mutationer: Alla mentala, samt Elementmotstånd, Energikropp, Osynlighet, Infrasyn, Styrka, Snabbhet, Pyrohali, Amnesi, Hjärnnova, Introversion, Konflikt, Mentalt sammanbrott, Retardation, Telepatisk överbelastning, Motbjudande utseende och Sänkt grundegenskap (PER)
Cybernetik: Nej

MUTANTERNA

Den Fullkomliges undersåtar. De är inte korkade, men lyder ändå blint sin ledare. De fruktar honom mer än något annat. Mutanterna kommer att göra allt för att skydda honom.

STY 16	INT 9	PER 8
SMI 13	STO 15	FYS 16
MST 10	SB 1T4	KP 31

Förflyttning: 24 m
Klass: MUT
Ålder: 20–45 år
Huvudhand: Höger
Väsentliga färdigheter: Automatvapen 70%, Gvär 50%, Pistol 55%, Enhands närstridsva-

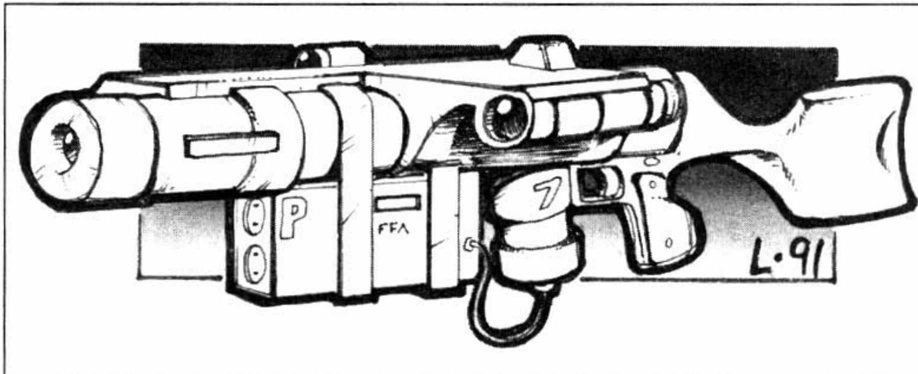
pen 80%, Tvåhands närstridsvapen 75%, Obeväpnad strid 65%, Undvika 70%, Franska 100%, Engelska 45%, Tyska 25%, Gömma sig 70%, Rörliga manövrer 95%, Simma 80%, Överlevnad 80%, Iakttagelseförmåga 75%

Utrustning: H&K Machine Pistol mod.25 samt tre extra magasin, eller en pulslaserkarbin av den nya sorten, tre spränggranater, tre tårgasgranater, skottsäker overall, tre regen samt en IR-kikare

Mutationer: Immunitet mot sjukdomar, Pansarartad hud (+5p), svans, allergisk mot alkohol

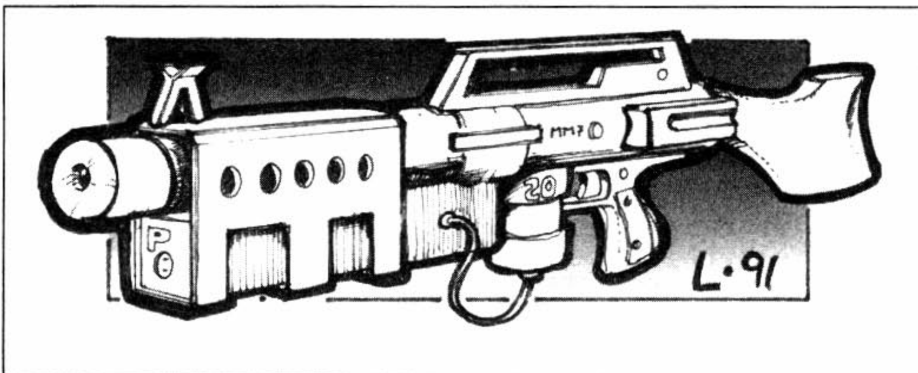
Cybernetik: Ingen

NYA VAPEN



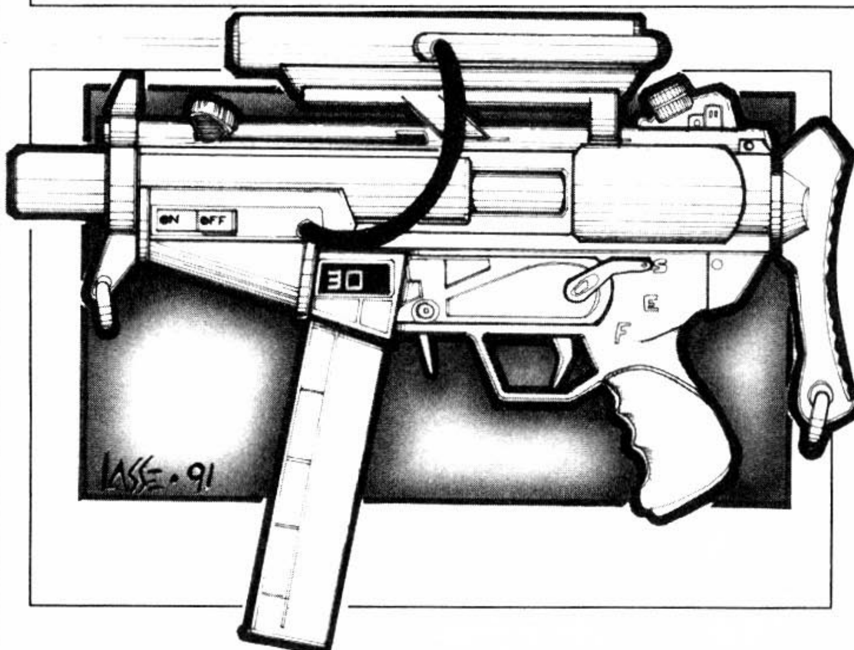
Normal laserkarbin FFA Droit Lourd

Vikt 8 kg, Mag 100, Längd 90 cm, Oml 0, Salva 50, Fattning 2H, Färdighet Gevär/Auto, STY 8, Skada 6T10, Räckvidd 500 m, EV 1, Pris 20.000 ED



Ny laserkarbin mod. MM7

Vikt 12 kg, Mag 90, Längd 96 cm, Oml 0, Salva 50, Fattning 2H, Färdighet Gevär/Auto, STY 10, Skada 8T10, Räckvidd 500 m, EV 4, Pris (160.000) priset kommer att sjunka till ca 60.000 på ett år



Heckler & Koch Machine Pistol mod/25

9 mm, STY 8, Skada 4T6, Räckvidd 80 m, Vikt 2,5 kg, Mag 30, Salva 30, EV 2

Lätt stridsrustning

Skyddar 20/16/12 mot Projektilvapen/Energivapen/Närstridsvapen, och väger 12 kg

Tung stridsrustning

Skyddar 25/20/16. Väger 20 kg

NÄTET

Hotel Cul-de-sac låg i en återvändsgränd någonstans bland TerriEsts lägre kvarter. Jag hade haft mina föraningar vad gällde hygienen, men eftersom det förmodligen var det mest diskreta stället i blocket beslöt jag att att hyra rummet, trots allt. Hotellet hade beskrivits som ett råtthål, vars like man endast kunde återfinna i block 666, stadsfängelset.

Denna utsaga var starkt överdriven. Block 666 hade ingen like. Principen där var att inte ens mutisar skulle föredra att bli bunkrade framför friheten, och de lägsta våningarna i blocket skulle ha fått en soptipp att verka som Edens lustgårdar. Jag visste. Jag hade tillbringat de senaste fem åren där, och hade aldrig vant mig.

"Nattklubb 'Råttan' där uppe", muttrade den nättröjsklädde fetknopp som visat mig till mitt rum. Han placerade en otänd cigarett bakom högra örat. "Råttan är Oroyas håla nu för tiden. Det är inte hälsosamt för gamla yardbirds, särskilt inte från Le Moulin. Thomaz' hejdukar är inte välkomna." Jag nickade svagt utan att protestera.

Tre år vid Kvarnen, Le Moulin, hade gjort mig illa omtyckt i den undre världen i TerriEst, särskilt som den kontrollerades av Oroya, Thomaz' ärkefiende. Jag hade bara arbetat som croupier på Kvarnen i några år, innan fängelsetiden, men ryktet sade annorlunda.

Fetknoppen pekade upp mot en balkong i hyreshuset mittemot. "Fönstret utan gardiner är fröken Marieaus sovrum." Han log mot mig och sänkte sitt ringbesatta finger.

"Fin utsikt."

Fem år i en naturlig tortyrkammare hade förändrat mig avsevärt. Inte för att jag hade blivit bitter, snarare försiktig. Kanske lite cynisk. I block 666 hade man inte råd att vara optimist. Jag hade åldrats betydligt mer än fem år, och det kändes nästa som jag förlorat något. Kanske min ungdom, kanske min självsäkerhet. Inte för att det spelar någon roll nu...

Det är nästan fem år sedan jag sett en kvinna, och minst fem år sedan jag mött en medmänniska. Jag hade alltid identifierat mig med Diogenes i tunnan. Jag gick ut på stan.

Jag kom inte högre upp än trettio våningar. Den gigantiska plåthissen stannade på tecknen **XXX-C** och en m'pol vinkade ut mig på gatan. Poliser gör mig nervös. Han tittade på ID-kortet och muttrade bakom hjälmen:

"Slutstation för dig." Jag funderade inte ens över att argumentera, utan svor bara stilla för mig själv, över att tvingas ta en omväg för att nå Marknaden. Marknaden, på våning 36 i bloc de Mareschal Foch, var "mitt" område. Trakten jag kände, där jag växt upp och arbetat. Kvarnen låg där, och därifrån kunde jag komma till basaren, där Thomaz hade sitt näste. Nu var jag tvungen att ta mig dit längs smågator som kryllade av mutisar.

Bélo Ubèraba var trettionde våningens huvudgata i det här blocket, och den hade knappast blivit renare sen jag såg den sist. I neonljusets artificiella skimmer jagade råttor varandra i de decimeterdjupa, fuktiga kanalerna, som utgick från CCIs fabriksbyggnader och följde gatan ned mot Slaggen. Antagligen kemikalieutsläpp, och jag undvek att gå i närheten av dem.

Ubèrabas befolkning trängdes i små plåthus och slitna betongblock som sträckte sig sig från golv till tak i den grottsalsliknande öppna plats, som kallades "Place Ubèraba", och utgjorde invånarnas uppfattning av världen.

Bortom Place Ubèraba fanns nedgången till "le cimetière", Kyrkogården, en plats som sällan besöktes efter midnatt av vettiga människor. Vettiga människor undvek Kyrkogården även *före* midnatt, för den delen. Ryktena om vad som försigick i området var avskräckande nog för att SVOT skulle hålla sig utanför dess röda taggtrådsnät.

Kannibaliska mutantstammar, levande döda och förvuxna insekter sades befolka den smutsiga, mörka ruinstaden. Sedan fanns det historien om "le magicien", magikern, som skulle bo i ett högt, svart torn i kyrkogårdens centrum. Tornet, vilket av några antogs vara en gammal reaktor, vaktades av zombier och själaätande skuggor.

Sagor, inget annat än sagor. Men vad det nu var som dvaldes i den djupa ruinstaden, så var det farligt nog okänt för de långlivade. Att megakorparna inte brydde sig, kunde bara betyda att de visste vad som rörde sig bakom nätet, resonerade jag.

Detta, och det faktum att ingen återvände efter en tripp in bakom nätet, gjorde att jag nu, som alltid, undvek nedgången, trots att den erbjöd en genväg upp till basaren.

Vanan trogen lät jag blicken glida över affärsfönstren jag passerade. Inte för att betrakta artiklarna, som erbjöds till skrikande priser med många nior, utan för att förvissa mig om vad som pågick bakom min rygg. Lite extra försiktighet är aldrig slöseri med tid. Dessutom hade jag fått en del tips på fängelset.

Dipro, en kille som precis bunkrats hade varnat mig när jag sa att jag skulle ut.

"Rob, var försiktig.", hade han sagt. "Oroya är *akbar* i TerriEst. Och han har förändrats. För mycket..." Han formade tummen och pekfingret på vänster hand till ett "C", ett vanligt tecken för illegal cybernetik.

"Han plockar dig om du rivaliserar hans... pojkar." Undertonen i det sista ordet var skämtsam. Det var *common knowledge* att Oroya föredrog pojkar, men det

hela blev makabert när man tänkte på vad han egentligen sagt.

Jag hade ingen lust att bli plockad, och tänkte inte störa Oroyas torpeder, men jag hade ingen tanke på att Oroya redan kunde ha utfärdat ordern innan jag lämnade 666. Därför var det vanan som räddade mig.

Reflektionen av ett bilfönster som vevades ned snett bakom mig fick mig att reagera. Hade Oroya skickat en nykomling hade jag varit död. I stället hade han gett Leonardo den skitiga uppgiften att oskadliggöra mig. Hans fula nuna i skyltfönstrets spegelyta gav mig mer tid än vad en främlings Kalashnikov hade gjort.

Nästan instinktivt slängde jag mig in i den vidöppna ingången till vad jag noterade var en klädaffär. Medan jag tog mig längre in i lokalen, sökandes en bakdörr, undrade jag på vilket sätt Leonardo misskött sig för att få utföra ett skitjobb som det här. Vad det än var, var jag tacksam för det.

Ute på gatan igen beslöt jag att återvända. Leonardo väntade sig nog att jag skulle försöka besöka basaren, och så länge han gjorde det hade jag inga avsikter att uppfylla hans förväntningar.

Tyvärr var det nu så att Leonardo var veteran vad gällde torpedjobben, och någon gambler var han inte heller. Han hade helgarderat.

Inte förrän jag passerat CCIs stålkomplex, på väg mot hissektorn som förband XXX-C med de övriga delarna av block 70 och 71, såg jag svävaren. En svart, bestyckad Galvin-femma som låg och tryckte på en tio kilometer i timmen på väg mot mig. Bortom den fanns förmodligen en stor zone-Galvin, vaktandes hissarna. Lönlöst.

Hastigheten hos G5:an indikerade att de visste att jag var här, och det borde betyda att utfarten mot Marknaden också var bevakad. En svettdroppe sved i ena ögat. Jag saknade plötsligt min Glock 17, men antog att det var lika bra att vara obeväpnad. Det enda en automatpistol skulle kunna göra nu, vore att få mig utföra något dumdristigt.

G5:an fortsatte att närma sig, och jag förbannade min dumhet att ha tagit vägen genom Ubèraba. Gatan var tom, men till höger sträckte sig den labyrintlika mutantstaden en knapp kilometer, innan den avskärmades av Renaults sydöstra fastlandsblock, med tunga laserkanoner vakandes mot hotet som företagen ansåg att de hopfallande plåthusen och ruinerna utgjorde. För mig var de räddningen, om än en mycket tillfällig sådan. De plomberade utgångarna från Place Ubèrabas yttre byggnader gav mig inga andra flyktvägar.

Jag slank snabbt in bland de raserade betongbyggnaderna och gjorde en diskret entré i TerriEsts mutantkvarter. Som jag, nervöst muttrande för mig själv, passerade gatuhörnseldar och stinkande rester av en veckogammal mutantblitz, utförde jag en treminuters livsanalys med cynisk realism, i händelse att jag inte skulle hinna med det i det dödsögonblick som hela tiden verkade mindre och mindre fjärran. Det hade närmat sig med bastanta, obevekliga steg ända sedan den där dagen för fem år sedan. Nu verkade det lura runt hörnet, väntandes på ett litet felsteg... Om jag bara vetat vad det var som jag känt närma sig.

Thomaz menade att det hade varit onödigt att dra vapen.

"Det var bara en galning, han hade aldrig vågat röra vid mig...", hade han sorgset sagt. Det var också polisens syn på saken, och det var ju vad som räknades. Alla inblandade visste naturligtvis att "galningen" varit en av Oroyas "pojkar". Men vem ville riskera ett storskaligt polisingrepp i TerriEst genom att hävda det? Dessutom var det nödvändigt att hitta en syndabock att ge polisen. Och vem passade bättre än mördaren själv?

Och nu detta. Oroya nöjde sig tydligen inte med ett femårigt fängelsestraff, för någon som kallblodigt sköt ned en av hans småpojkar.

Chanserna var små, för att inte säga urusla. Bägge flyktvägarnma avskurna. Oroyas kontaktnät bland mutisarna var väl inte det bästa, men vad hjälpte det? Vill Oroya hitta någon på sitt eget område, så gör han det. Och vem vill förlora huvudet för att gömma en av Oroyas fiender? Ovanan att röra mig diskret i de lägre samhällskretsarna, var inte heller någon av mina fördelar.

Alla dessa argument som tumlade genom min hjärna medan jag tankspritt ömsom smög, ömsom småsprang genom Ubèraba, måste ha påverkat min undermedvetna färdväg. Det omöjliga att hålla mig gömd på platsen fick mig också snart att inse det vettiga i vansinnesalternativet jag stod inför.

Jag hade anlänt till nedfarten till le cimetière. En ilande kyla grep tag i mig. Mitt hjärta glömde ett slag, och det kändes ett tag som jag fått hjärtstillestånd. En stark våg av ångest böljade genom mitt huvud. Paradoxalt nog fanns det en lockelse i mörkret där nere. Där fanns sanningen, inga rykten. När jag tagit de första stegen, och såg det höga taggtrådsnätets röda, varnande skimmer, fanns ingen återvändo. Och när jag hade passerat genom nätet fanns ingen tvekan heller. Jag hade gjort vad jag hade blivit tvingad att göra.

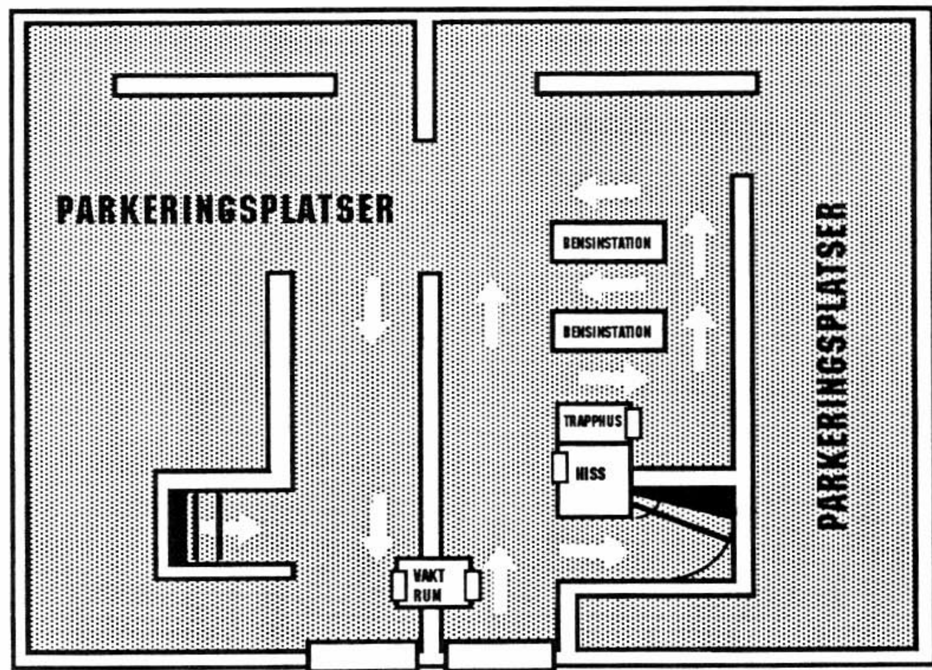
Efter cynismen, som styrt mitt liv, kom realismen. Insikt, utan subjektivitet. Och makt, utan ifrågasättande.

På andra sidan nätet.

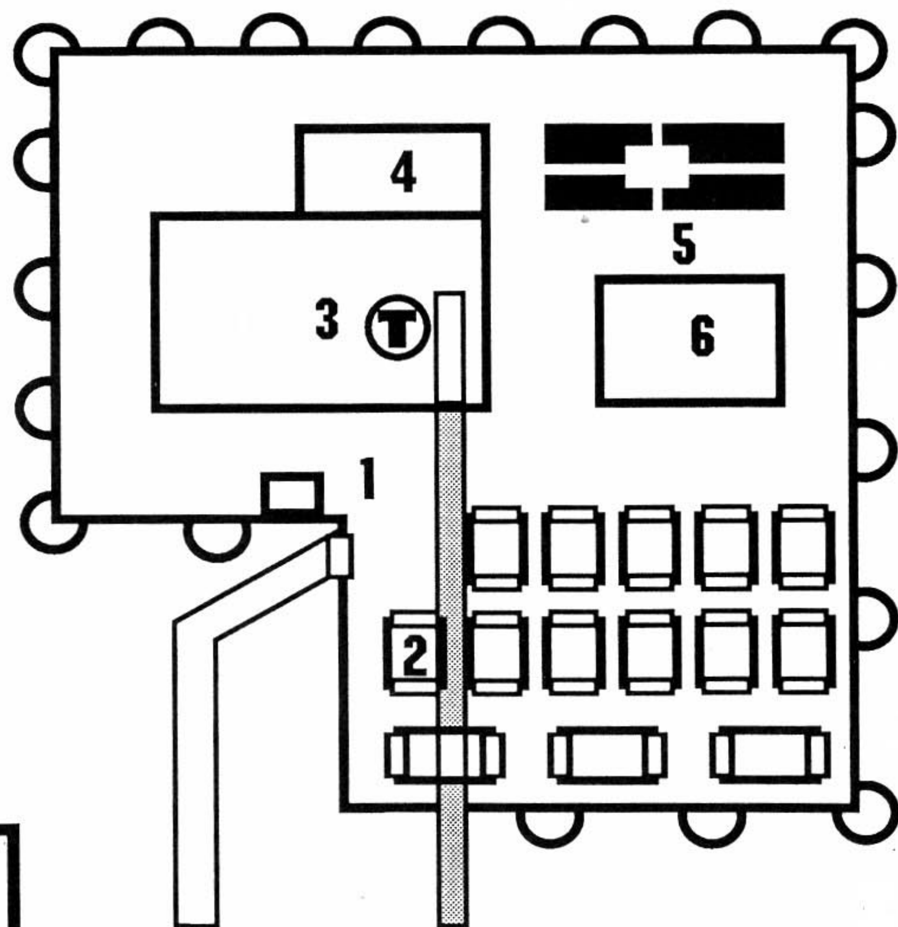
Skrivet den tjugonde augusti 2091.

Av Robert Marvieau, femte lärjunge till det Svarta Tornets mästare.

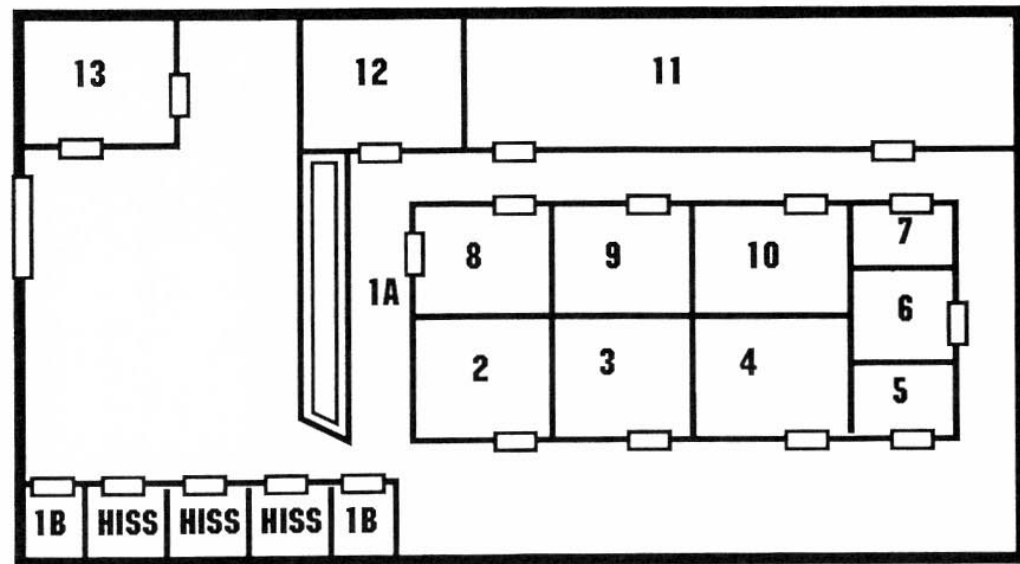
MAGASINET-BOTTENPLAN (0)



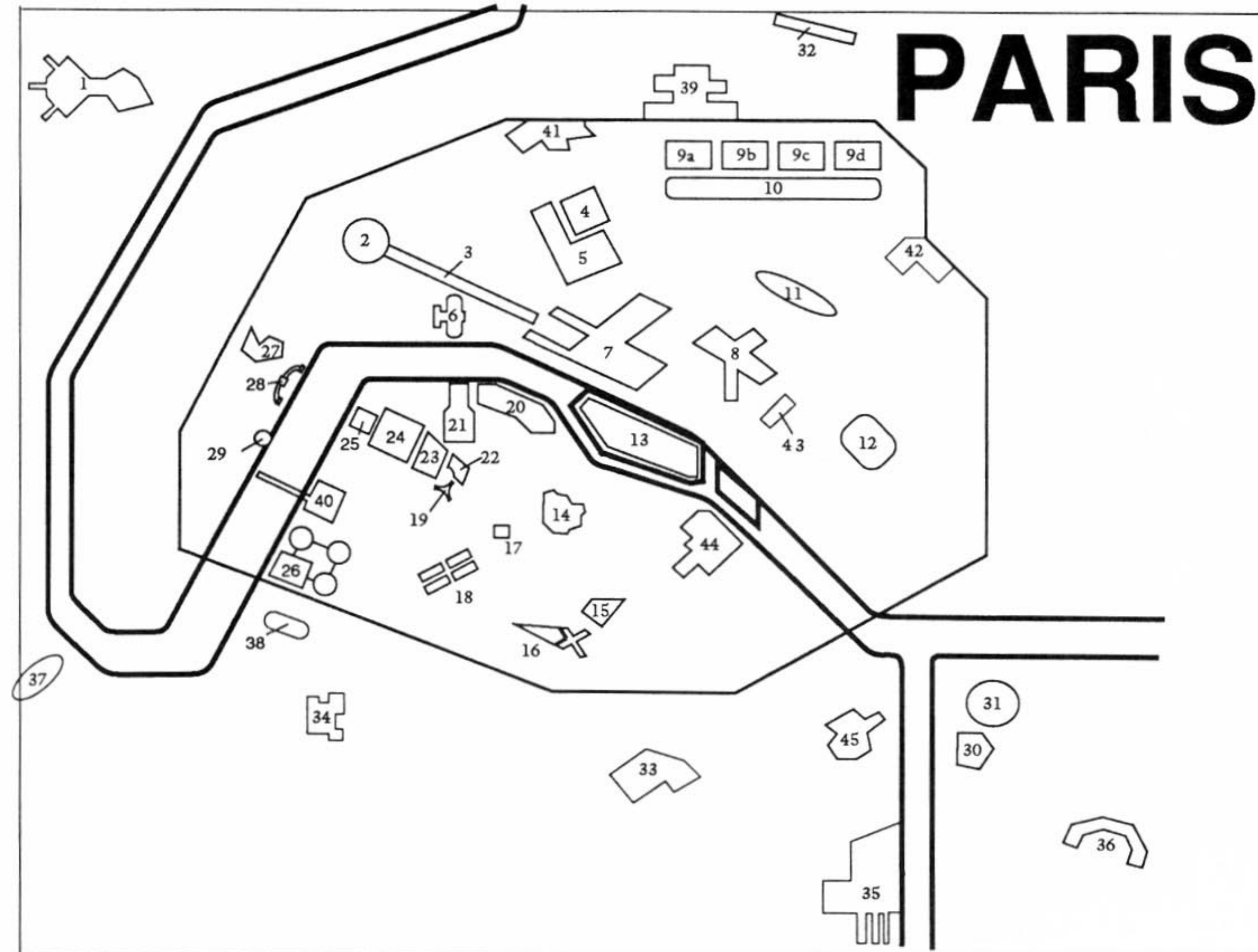
ROSALITA FACTORY



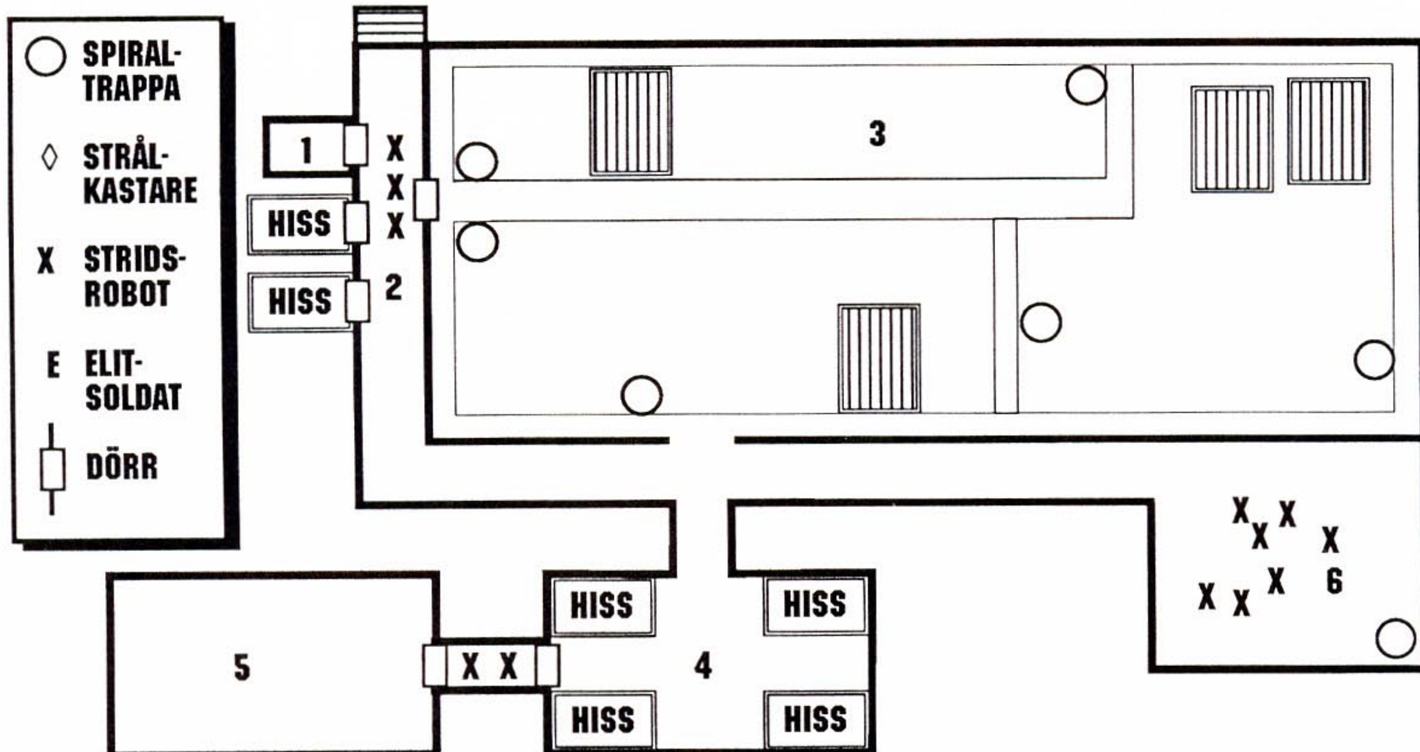
RHODE CENTRAL ELECTRONICS



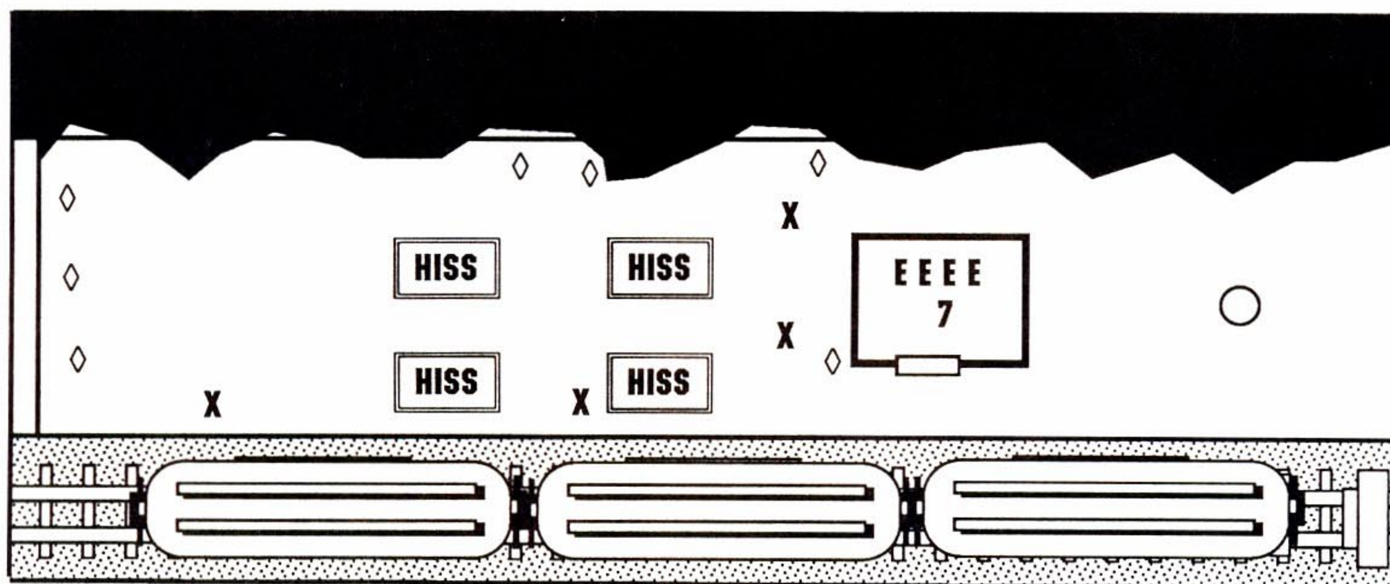
1	La Défence	(rymdhamn)
2	Academie d'Étolie	(SVOT-akademi)
3	Bloc de Champs-Elysées	(distribution)
4	Gare d'Eglise Allemande	(luftbanecentral)
5	Gare S:t Lazare	(flygtrafikcentral)
6	Grand Palais	(ABF Français)
7	Les Tuileries/La Louvre	(Lorrimas)
8	Les Halles	(distribution)
9a–d	Aerospace Français	(produktion)
10	L'Aeroport Central	(flygtrafikcentral)
11	Hôpital S:t Louis	(service/sjukvård)
12	Nouvelle Bastille	(rekreation)
13	Île de la Cité	(Renault)
14	Jardin/Palais de Luxembourg	(rekreation)
15	Hôpital Cochin	(service/sjukvård)
16	Maison d'arrêt de de la Santé	(rehabilitering)
17	Tour de Montparnasse	(Lacoste)
18	MétroPol Parisien	(MetroPol-högkvarter)
19	De Gaulles	(Arcold)
20	Bloc S:t Roch	(Haugstettner, Fussilard)
21	Bloc des Invalides	(Duralex)
22	Academie de Fontenoy	(journalisthögskola)
23	Ecole Militaire	(militärakademi)
24	La Tour Claveaux	(distribution)
25	La Tour Eiffel	(sentimental fornlämning)
26	Electricité de Paris	(kraftverk)
27	La Ville Diplomat	(ambassader)
28	Palais de Chaillot	(kulturminnesmärke)
29	Maison Medielle	(radio-/TV-station)
30	Le Cimetière de la bloc LaFayette	(övergiven kyrkogård)
31	Place Ubèraba	(centrum i MutieVille)
32	L'Arrêt de Nouvelle Siècle	(rehabilitering)
33	Bloc de Verdun	(bl. a. RCE)
34	Bloc de Châtillon	(bl. a. Stofer Electronics parkeringshus)
35	La Port du TerriEst	(hamn/slum)
36	Bloc de la Guerre de Liberté	(bl. a. HQ för del av Guillaumerörelsen)
37	Luisard Arena de Combat	(rekreation/stadion)
38	Bloc Maxime	(bostad)
39	Ville Chinoise	(ChinaTown)
40	Ville de Londres	(LondonTown)
41	La Bazare	(GypsyTown)
42	Ville d'Amerique	(USTown)
43	Centre du Pompidou	(rekreation)
44	Université de Paris	(universitet)
45	Bloc de Mareschal Foch	(bl. a. La Marché, Marknaden)



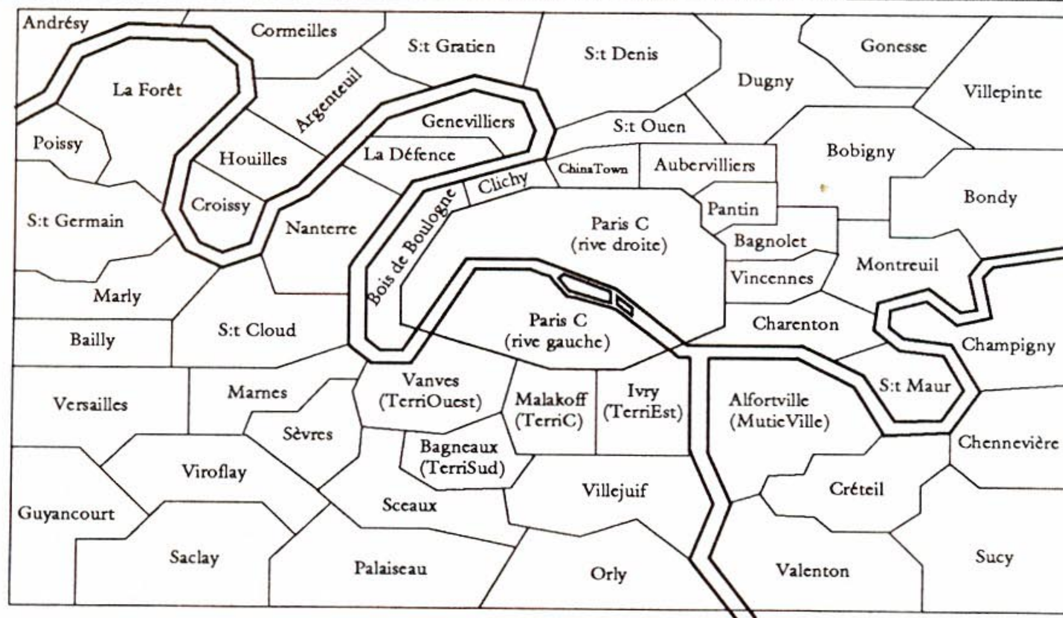
HAUGSTETTNERS KÄLLARE (PLAN -25)



HAUGSTETTNERS KÄLLARE (PLAN -26)



MOT FABRIKEN



HOTEL CUL DE SAC LÅG I EN ÅTERVÄNDSGRÄND NÅGONSTANS I TERRIESTS LÄGRE KVARTER. JAG HADE HAFT MINA FÖRANINGAR VAD GÄLLDE HYGIENEN, MEN EFTERSOM DET TROLIGEN VAR DET MEST DISKRETA STÄLLET I BLOCKET BESTÄMDE JAG MIG FÖR ATT TROTS ALLT HYRA ETT RUM. HOTELLET HADE BESKRIVITS SOM ETT RÅTTHÅL VARS LIKE MAN BARA KUNDE HITTA I BLOCK 666 -STADSFÄNGELSET. DENNA UTSAGA VAR KRAFTIGT ÖVERDRIVEN. BLOCK 666 HAR INGEN LIKE. PRINCIPEN DÄR VAR DEN ATT INTE ENS MUTISAR SKULLE FÖREDRA ATT BLI BUNKRADE FRAMFÖR FRIHETEN. DE BEHAGLIGASTE BLOCKNIVÅERNA SKULLE HA FÅTT EN SOPTIPP ATT LIKNA EDENS LUSTGÅRD. JAG VET. JAG TILLBRINGADE DE SENASTE FEM ÅREN DÄR, OCH JAG VANDE MIG ALDRIG.

CUL DE SAC ÄR EN OMFATTANDE BESKRIVNING AV PARIS 2091, VÄRLDENS VIDUNDERLIGASTE STAD, DÄR NEONLJUSET HAR ERSATT DAGSLJUSET. HÄR HITTAR DU INFORMATION OM ALLA SEKTORER, STYRELSESKICKET, BROTTSLIGHETEN OCH DE DOMINERANDE FÖRETAGEN. FÖRUTOM MILJÖBESKRIVNINGAR INNEHÅLLER CUL DE SAC ETT ÄVENTYR UPPDELAT I TVÅ AVSNITT, SOM TAR MED SPELARNA PÅ EN VANSINNESFÄRD I EN AV VÄRLDENS FARLIGASTE STÄDER... PARIS.



DET HÄR ÄR INTE ETT SPEL I SIG.
DU MÅSTE HA MUTANT FÖR ATT KUNNA ANVÄNDA CUL DE SAC.

001-0431